

AÑO 2 No. 5
PRECIO N$8.00 M.N.
ISSN 0188-7610
CLUB
Nintendo®
BUBSY
CONOCE EL NUEVO
BATMAN
RETURNS
BIMBO
Ecologito
¡AYUDA A SALVAR LA TIERRA!
CONOCE A:
CYBERNATOR
CHUCK ROCK
ALIEN 3
CRASH DUMMIES
ENTREVISTA A SONY
CURSOS NINTENSIVOS DE:
ROAD RUNNER'S
-DEATH VALLEY RALLY-
MEGA MAN 5
05
0 37634 13138 1



¡Fácil para sus hijos! ¡Fácil para usted!

Una revista con muchas y variadas actividades manuales, para que sus hijos se diviertan con sus amigos.

Ahora con Disney usted tiene un mundo de manualidades para entretenerlos.

Manualidades Disney, más fácil para todos.



¡YA ESTA A LA VENTA EN SU PUESTO DE REVISTAS!

EDITORIAL

Después de 7 meses de estar en el primer lugar Street Fighter II cayó al segundo y un mes después al tercero.

Algunos ya tiempo antes pedían que Street Fighter II se quitara del primer lugar y muchos otros reclamaron a la redacción de la revista cuando dejó el primer sitio. Pero lo importante es que esta sección de "Los Grandes" no está hecha en relación a los megas que tiene un juego, ni a sus gráficas ni a que si técnicamente esta mejor realizado. Tampoco se le da el primer lugar a un juego de acuerdo a votación de lectores ni con encuestas a videojugadores.

Esta sección se estructura conforme a las ventas que Itochu programa y reporta de cada juego. Es decir los pedidos que realiza cada tienda autorizada de determinado cartucho y la compra directamente de consumidores. Considerando esto es sorprendente el primer lugar que por 7 meses tuvo Street Fighter II y que sus sucesores difícilmente podrán repertir 2 meses consecutivos, pero también es lógico que si ya casi todos tenemos este juego, las ventas bajen. En Japón, por ejemplo, duró mucho menos tiempo en el primer sitio .

Para finalizar sólo queremos dejar muy claro que Street Fighter II estuvo tanto tiempo en el primer lugar porque durante esos meses fue el más vendido y si dejó este sitio fue porque ese mes, otro juego se vendió más.





AHORA 3 POSTERS

CLUB NINTENDO
Año II No. 5 Mayo 1993

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Asistente de arte: E. Escutia
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal
Agentes secretos: AXY / SPOT

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Director General de Ventas
Raul Archundia V.

Directora de Coordinación Editorial y Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Coordinación de ventas: Rocio Campo, Clementina Cummings, Mª Elena Domínguez y Javier Sánchez Mújica
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de ITOCHU de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del titulo No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las caracteristicas gráficas No. C.G. 15-92. Certificado de licitud de titulo No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432"92"/8336.
Editor Responsable: Benjamin Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envio de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. **CLUB NINTENDO** no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

(c) 1993 Nintendo of America, Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

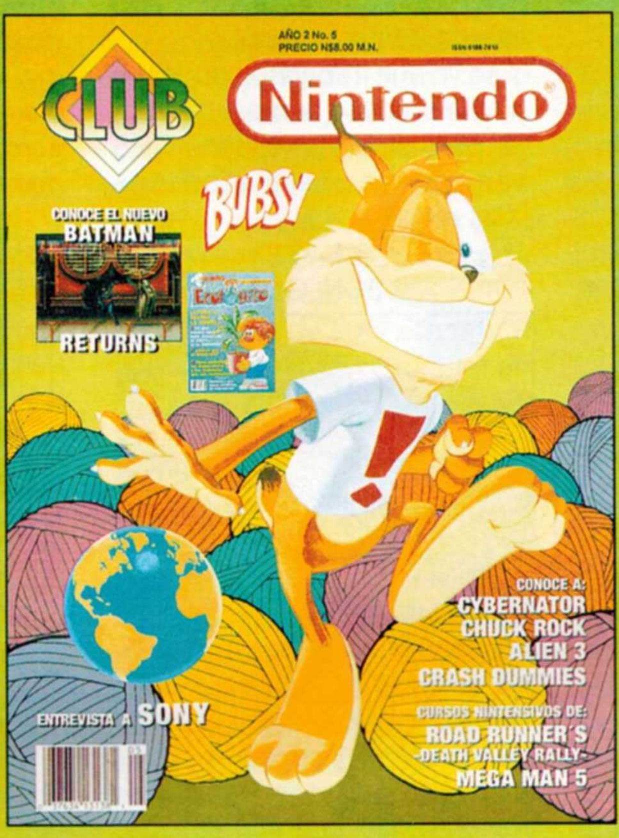
PRINTED IN MEXICO

NUESTRA BUBSY IN PORTADA

"CLAWS ENCOUNTERS OF THE FURRED KIND"

Este mes hace su aparición en la portada de Club Nintendo un nuevo héroe con mucha personalidad (sin duda) nos referimos a Bubsy Bobcat.

Bubsy hace su aparición en un juego de 16 megas para Super NES, aquí nuestro héroe debe recuperar su colección de bolas de estambre (rara colección ¿no?) que le ha sido robada por unos gusanos espaciales conocidos como los Woolies. Para lograrlo debe avanzar a lo largo de 5 mundos con 3 escenas cada uno para abrirse camino a la nave nodriza de los Woolies y ahí luchar la batalla final con el gran jefe de estos gusanos

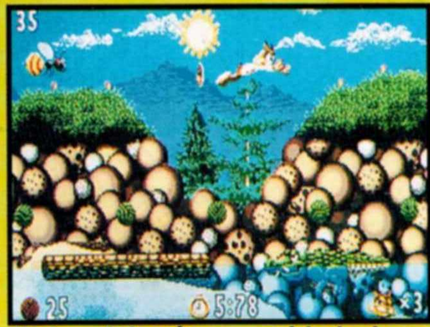


Este es un título programado con lujo de detalles, ya que Bubsy tiene más de 40 diferentes animaciones, desde la clásica cuando dejas de mover al personaje hasta sus ocho diferentes formas de ser eliminado; y hablando de voces también Bubsy realmente no tiene competencia. En lugar de que te preguntes cuándo va a hablar, te preguntarás cuando se va a callar.

La acción básica del juego esta vista "de lado" donde Bubsy debe pasar por diferentes obstáculos e ir destruyendo a cualquier Woolie que se cruce en su camino para recuperar su preciada colección.

Así que si tú estás buscando un juego de aventuras super detallado, divertido y emocionante, checa éste que es el juego de nuestra portada.





¿Qué tal un paseo por la montaña rusa? después de todo, también debes divertirte.



Aunque Bubsy parezca un gato tranquilo, se sale de sus casillas a la menor provocación.



Bubsy deberá tener cuidado de no caer al río o se las verá con ese cocodrilo.

Una desventaja de tener grandes pies, es que pisas más fácilmente todo lo que hay en tu camino.



Como todos los gatos, Bubsy también odia el agua.



TUS PREGUNTAS A DR. MARIO



Respecto a Street Fighter ya que están sacando tantas cosas poco a poco ¿Por qué mejor no hacen un número completo sobre este cartucho donde publiquen historia, jugadas y movimientos. En pocas palabras recopilar todos los datos y hacer un número especial?

Carlos Alberto Parra Vázquez
CHIHUAHUA, CHIH.

Pues sí, es la sorpresa que estamos preparando y la idea surgió por cartas como la tuya y por tantos tips, estrategias y preguntas sobre este juego. De verdad estamos trabajando muy duro en este especial porque queremos que sea la guía más completa que se haya publicado.

◆

Pues no sé si regañarlos o felicitarlos porque en su revista 3 año 2 vi que decía "Reportaje Gigante sobre el CES de Las Vegas" y pensé: "Gigante", no exageren y me puese a hojearla para ver los Mariados y cuál sería mi sorpresa cuando vi que ni eso alcanzaron a poner. No les voy a reclamar por no poner mi sección favorita pues me estaría contradiciendo.
Y se ve que trabajaron durísimo para sacar ese número adelante, pero díganme si cada CES van a hacer esos reportajes "Gigantes".

Oscar Alvarez Reyes
LEON, GTO.



Muchos lectores nos han pedido que demos información sobre los nuevos juegos y quisimos dar ese panorama súper completo, pero para que no nos regañes sino que nos felicites, hemos aumentado 8 páginas pues sí queremos incluir estos reportajes gigantes (aunque nos salgan canas antes de tiempo) pero continuar publicando tu sección favorita.

◆

Mi primo tiene una clave para luchar con M. Bison, Sagat, Balrog y Vega, pero a nadie se la quiere pasar. Le dije que les escribiera pero no quiere y si no es molestia quisiera que investigaran... o puede ser falla del juego ¿verdad?

José Ricardo Macías Mtz
AGUASCALIENTES, AGS.

Tu primo te está cotorreando. Es probable que esté usando algún Videogame Enhancer (adaptador que altera los programas originales y de los que ya hemos hablado en esta sección) pero ni aún así puedes escoger pelear como algún jefe ya que la calidad también se altera y es pésima como para poder realmente jugar. Si existiera esa clave y algún lector la mandara, la pondríamos como el súper descubrimiento del año, pero estamos segurísimos de que no existe.

◆

Me encantan los videojuegos y su revista y por eso me gustaría hacerles algunas observaciones:
Den todos los consejos para tomar fotos, ya que su calidad fotográfica es muy superior a la de las revistas americanas y no descuiden en absolutamente nada su revista, ya que si no gusta no se comprará y desaparecerá.

Fco. Javier Orozco Cabrera
GUADALAJARA, JAL.

Nosotros tenemos aparatos especiales que Nintendo Power nos mandó para fotografiar los juegos, gracias a eso hemos podido mejorar nuestra calidad. Respecto a los consejos para tomar fotos, como ya lo hemos dicho, es sin flash, con las luces apagadas y de preferencia con cámara de 35 mm.
¡Ah! y no te preocupes, habemos mucha gente echándole todos los kilos por hacer la revista que todos esperan ver.

◆

Tengo 12 años y colecciono su revista. Tengo una pregunta importante ¿verdad que las fotos que incluyeron en su revista No. 12 del cartucho de Death Valley Rally son del prototipo? porque la presentación del cartucho no es así: los nombres científicos de los personajes ocupan un solo renglón y no aparecen juntos sino uno tras otro. Además en Rock'N Rivet en ningún lado aparece el correcaminos. Es

tos detalles no se les deben escapar, sobre todo en la "Bola de Cristal". Cada vez que pongan una foto que sepan que es de un prototipo pongan abajo "PROTOTIPO".

Pablo A. Díaz
TLALNEPANTLA, EDO. DE MEX.



PROTOTIPO


VERSION FINAL

Buena observación, sin embargo es importante decirte que siempre que hablamos de un cartucho que no ha salido (como en la Bola de Cristal) se trata de un prototipo, sin embargo no significa que un prototipo tenga siempre que cambiar respecto a la versión final.

◆

Antes que nada quiero felicitarles por las portadas de sus últimas revistas. Quiero comentar que si yo fuera Capcom sí autorizaría la película basada en Street Fighter II y creo que muchos lectores opinarían lo mismo.
Ojalá esta revista siga por mucho tiempo; si por ejemplo el editor se jubilara ¿seguiría la revista?

Mauricio Espinosa Medina.
MEXICO, D.F.

Déjanos comentarte que algunos lectores no opinan lo mismo de nuestras recientes portadas porque nos dicen que les falta creatividad. Nosotros procuramos que la portada mantenga el espíritu del juego (como Batman Returns). Pero creemos que, en general, sí han sido del agrado de nuestros lectores.
Capcom ha autorizado en U.S.A. a varios licenciatarios la comercialización de los personajes y logos de Street Fighter II así que es probable, aunque no hay nada oficial, que sí llegarán a autorizar una película. Por otra parte al parecer Jackie Chan, prepara una película, no oficial. Aunque todos los que hacemos la revista nos jubiláramos, desde nuestra silla de ruedas seguiremos apoyando a los que tomen a su cargo Club Nintendo.

◆

Lo que más me gusta de su revista es que cada número es mejor que el anterior.
Una pregunta que tengo es cuántos pixels de resolución tiene Mario Paint y si Nintendo tiene planeado hacer una secuela de este juego.

Rodrigo López Avila
PUEBLA, PUE.

Suponemos que tú tienes Mario Paint y por eso sabemos que te gustará ver el especial que hicimos en este número.
Si tú cuentas las estampas que puedes poner horizontalmente verás que son 14 y verticalmente 10½. Si consideras que cada estampa tiene 16 puntos por lado,



sabrás que son 226 X 168 pixels. Tal vez más adelante Nintendo sí hará un nuevo Mario Paint.

◆

Javier Jiménez, uno de los integrantes de nuestro equipo se dio cuenta que en la foto del duelo de Pambid y Axy (pág. 37, número 9) se ve el mismo traje y corbata que el Señor Shigeru Miyamoto en la página 48, por lo tanto estamos seguros que son la misma persona ¿o nos equivocamos?

Juan Carlos Herrero López
PAPANTLA, VER.

Sí que se parecen en el traje y la corbata, pero si te fijas el gafete y el reloj son distintos. En resumen Axy y Miyamoto se conocen pero Miyamoto trabaja en Japón y Axy en México ¡qué observador es Javier!



◆

Hemos recibido muchas cartas con "DESCUBRIMIENTOS" y no dudamos que realmente lo hayan descubierto nuestros lectores (cómo configurar el control de Street Fighter II a la mitad del juego, o en Zelda III que una hada en una botella te revive en el mismo lugar, o para continuar en la escena que te quedaste en Super Mario Bros. 1 aprietas A y Start al ser eliminado, etc.) sin embargo no las hemos publicado como Descubrimiento pues algunas revistas ya lo han publicado antes o incluso nosotros mismos en números anteriores.

"CABALLEROS COMIENCEN A G[

Tu garganta tendrá trabajo extra cuando veas lo que Konami® ha preparado para ti en el nuevo Batman™ Returns para Super NES™.

Pero tus gritos se ahogarán ante el rechinar de huesos, crujir de cráneos, vidrios astillados y otros sonidos con calidad CD diseñados para estremecerte.

Porque **Batman** tiene puños de rápido golpeo y es un maestro en caídas voladoras corporales, patadas giaratorias de judo, choque de cabezas y otras formas mutilantes.

Y chécate el tamaño de nuestro héroe ¡Es a lo grande!

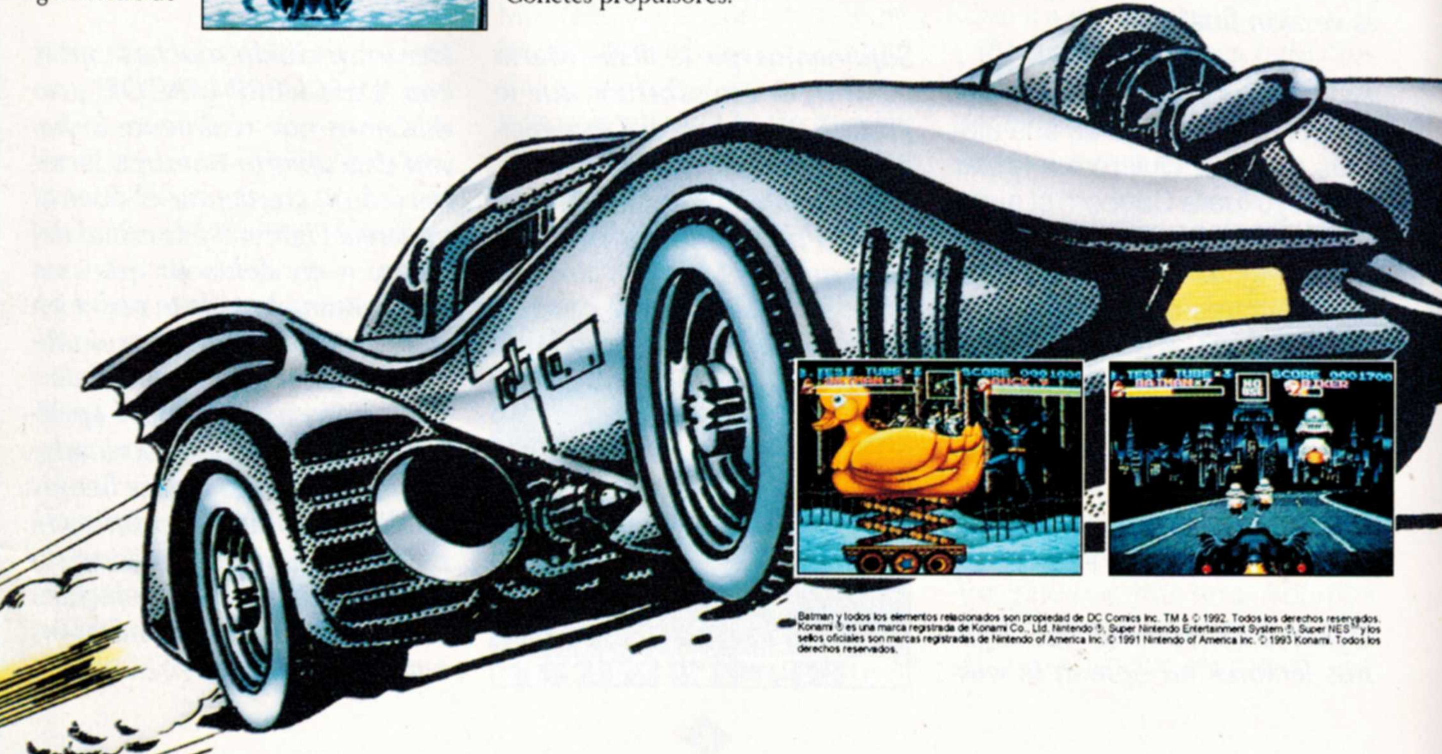
En 7 niveles de 3D tipo cine, experimenta la agonía de las garras de **Gatúbela**, patadas y látigo y el éxtasis de hacer pomada al **Pingüino** y a su clan de payasos delincuentes, todos grandes talentos del terrorismo.

Dentro de tu respetable capa están los **Batarangs** y tubos de ensayo, esenciales para combatir contra los Tatuados Fortachones, el Organillero y el Vehículo Anfibio con Cohetes propulsores.

Deshazte de los motociclistas desertores en el **Batimóvil** cargado con **Batidiscos** y lánzate como catapulta hacia la seguridad con tu confiable Batigancho.

La furia helada se sigue enfriando en el sombrío cubil para sumergir a nuestro **Encapuchado** en el hielo. Así que ponte la capucha y alista tus puños. ¡¿Que no oyes los gritos de angustia de **Ciudad Gótica**?!

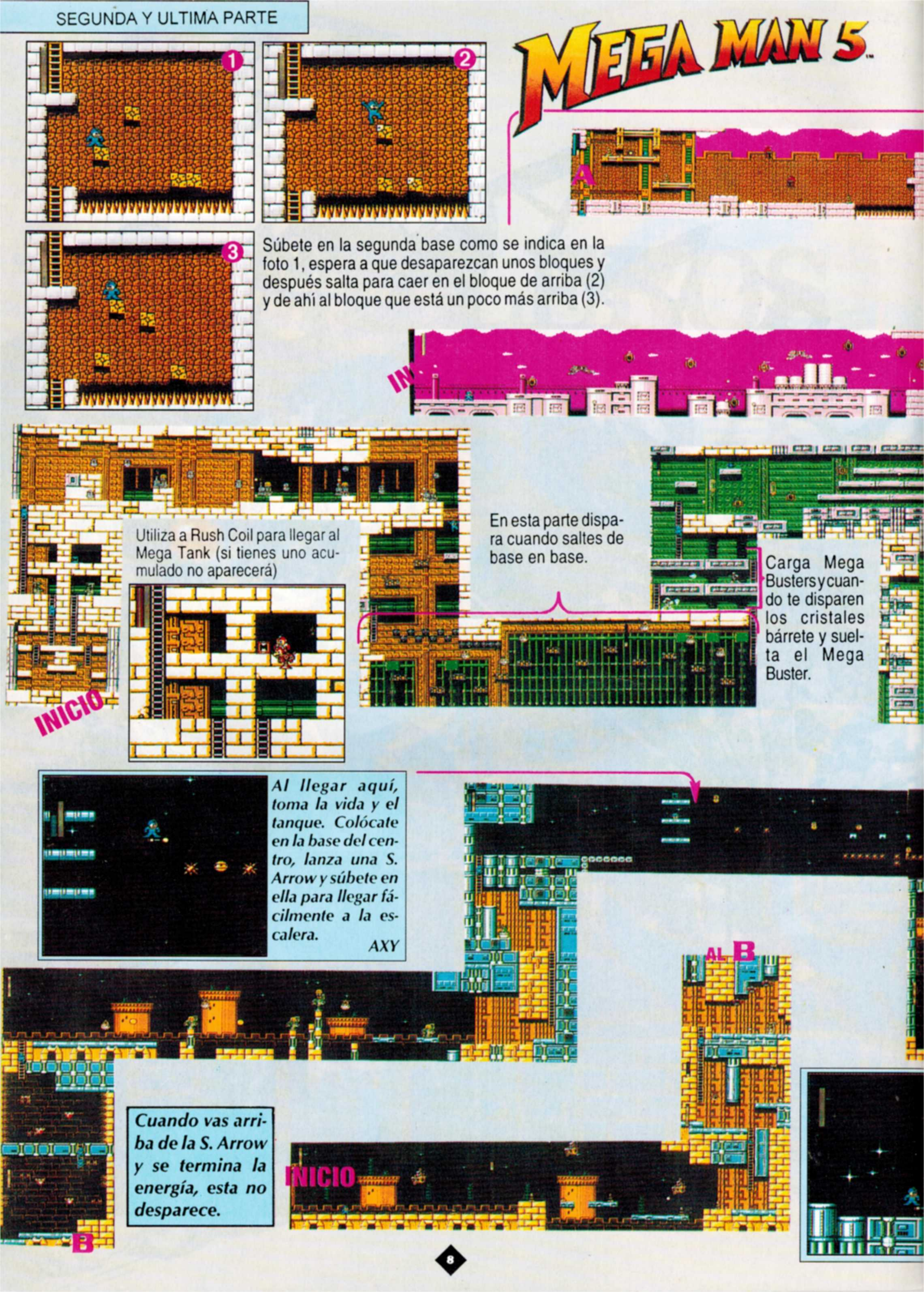
KONAMI®



Batman y todos los elementos relacionados son propiedad de DC Comics Inc. TM & © 1992. Todos los derechos reservados. Konami ® es una marca registrada de Konami Co., Ltd. Nintendo ®, Super Nintendo Entertainment System ®, Super NES™ y los sellos oficiales son marcas registradas de Nintendo of America Inc. © 1991 Nintendo of America Inc. © 1993 Konami. Todos los derechos reservados.


RITAAAAR"
Nintendo
Brave a cinema-size vendetta to save Gotham City from the diabolical clutches of The Penguin and Catwoman!
KONAMI
BATMAN
RETURNS
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA MAN 5



Súbete en la segunda base como se indica en la foto 1, espera a que desaparezcan unos bloques y después salta para caer en el bloque de arriba (2) y de ahí al bloque que está un poco más arriba (3).

Utiliza a Rush Coil para llegar al Mega Tank (si tienes uno acumulado no aparecerá)

En esta parte dispara cuando saltes de base en base.

Carga Mega Busters y cuando te disparen los cristales bárrete y suelta el Mega Buster.

Al llegar aquí, toma la vida y el tanque. Colócate en la base del centro, lanza una S. Arrow y súbete en ella para llegar fácilmente a la escalera.

AXY

Cuando vas arriba de la S. Arrow y se termina la energía, esta no desparece.



PROTO MAN PROTO MAN

SUBJEFE 1

Dispárale con Mega Buster hasta que se acelere, entonces cambia a Beat y deja que él termine de eliminarlo mientras tú te concentras en esquivarlo. (No olvides cargar la energía de Beat en la siguiente escena).

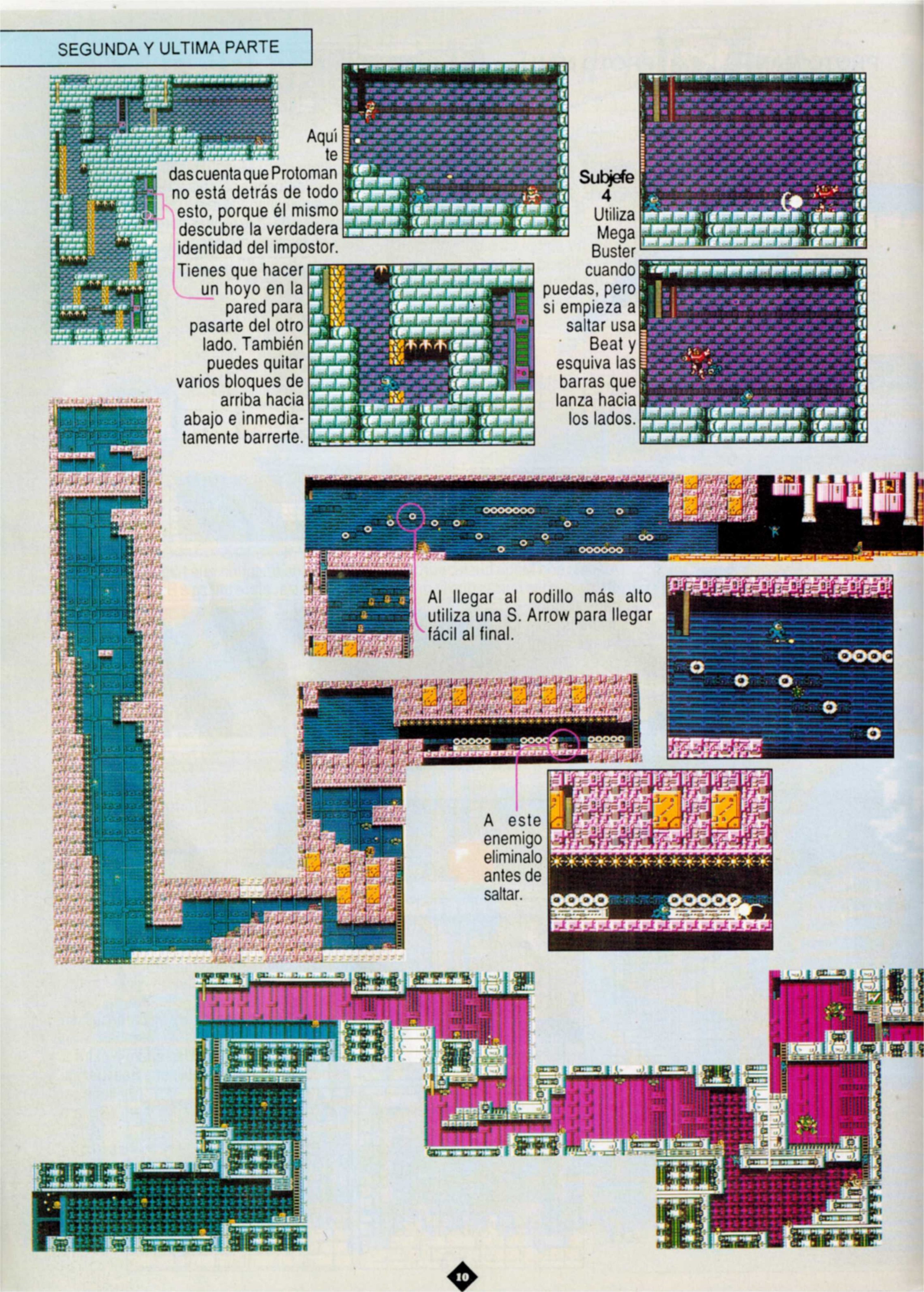
SUBJEFE 2

Atácalo con Mega buster pero trata de soltarlo de tal forma que haga impacto con él y no con las barras que lo protegen; cuando se acelere utiliza a Beat y si puedes darle algunos disparos extras es mejor. (Recuerda cargar Beat en la siguiente escena).

SUBJEFE 3 Aquí tienes que utilizar C. Kick. Esquiva sus disparos y cuando dispare una especie de ondas, deslízate hacia él, entonces te congelará; los disparos normales no te harán daño y él, al tocarte se le restará energía, mientras tú sigue marcando barridas hacia él para que en cuanto te reincorpores lo ataques y te congele nuevamente. (Usa energía extra si es necesario, puedes utilizar a Beat pero si tienes el Mega Tank porque lo necesitarás en la siguiente escena).

Inmediatamente que bajes el último escalón, dispara una S. Arrow y súbete en ella, así llegarás al final sin problemas.

AXY



Aquí te das cuenta que Protoman no está detrás de todo esto, porque él mismo descubre la verdadera identidad del impostor.

Tienes que hacer un hoyo en la pared para pasarte del otro lado. También puedes quitar varios bloques de arriba hacia abajo e inmediatamente barrerte.

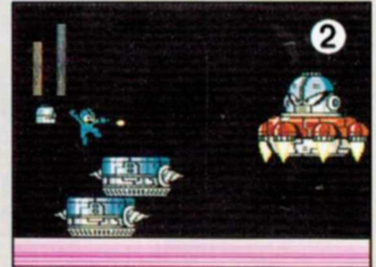
Subjefe 4

Utiliza Mega Buster cuando puedas, pero si empieza a saltar usa Beat y esquiva las barras que lanza hacia los lados.

Al llegar al rodillo más alto utiliza una S. Arrow para llegar fácil al final.

A este enemigo elimínalo antes de saltar.



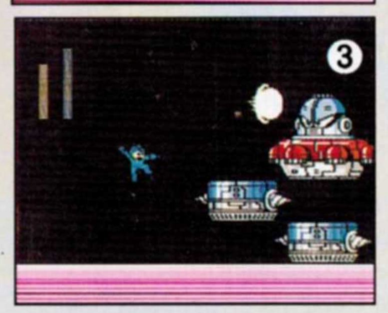


Subjefe 5

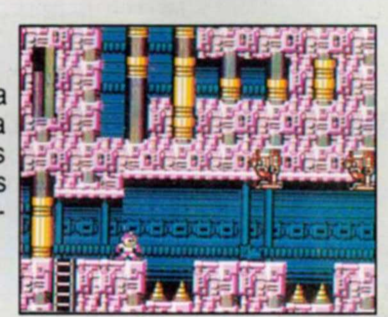
1.-Es fácil eliminarlo si sigues la secuencia. Dispara al bloque de abajo para que se lance hacia ti y saltes sobre él

2.-Y ya sobre el primer bloque dispárale al segundo bloque y súbete en él.

3.-Dispárale a la cabeza con Mega Buster o C. Eye mientras tenga los ojos abiertos y déjate caer. (Repite la secuencia).







Aqui utiliza G. Hold para sacar a los enemigos de la pantalla.

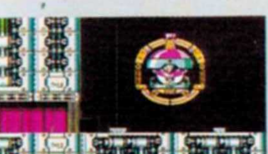


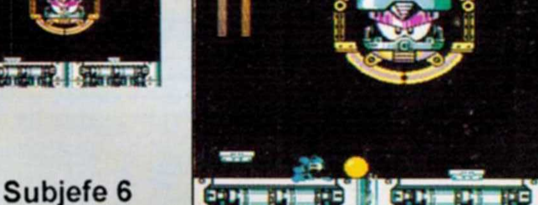


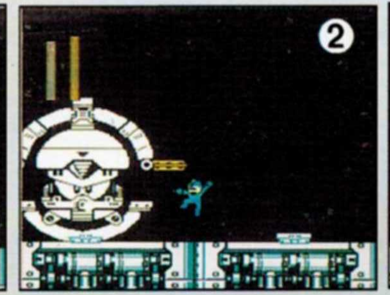
Si te cuesta trabajo ejecutar los saltos cortos puedes usar una S. Arrow (para subirte tienes que rebotar en el techo).

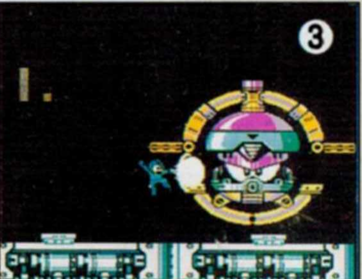
Aquí da saltos no muy altos para no tocar los picos y a este enemigo elimínalo antes de subir a los rodillos.

En este lugar salta hacia adelante y te regresas para despertar al enemigo y así eliminarlo sin arriesgarte.





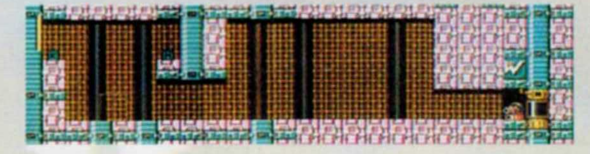


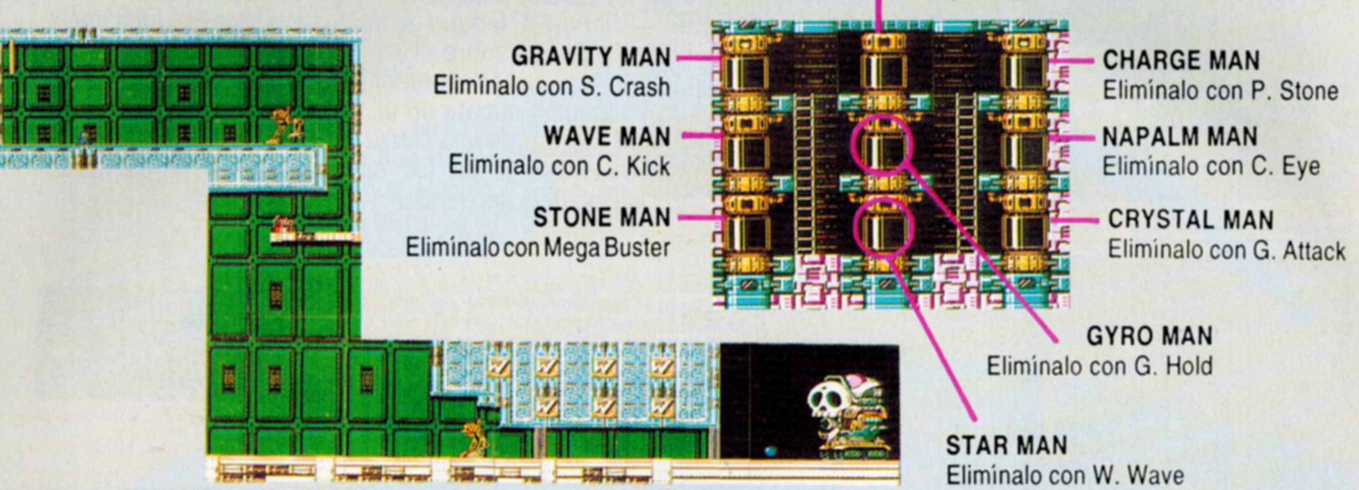


Subjefe 6

Con un poco de rapidez y siguiendo la secuencia eliminarás al subjefe.

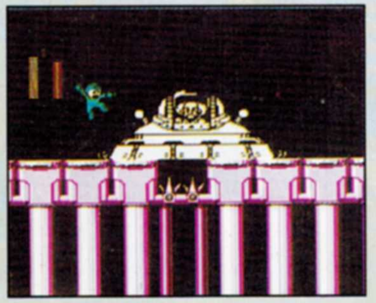
1.-Colócate al centro y bárrete para esquivar las esferas que caen. 2.-Salta verticalmente y dispárale con Mega Buster o G. Attack cuando baje. 3.-Haz lo mismo cuando baje del otro lado. (Repite la secuencia).





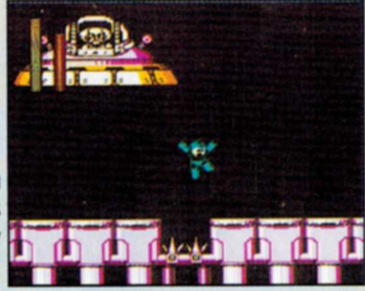
DR. WILY

Siempre colócate en la orilla junto a los picos y dependiendo de donde baje esquívalo y dispárale con Mega Buster.

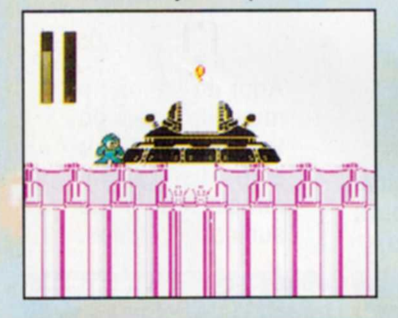


Cuando baje al centro o a la derecha, muévete a la izquierda, salta y dispárale.

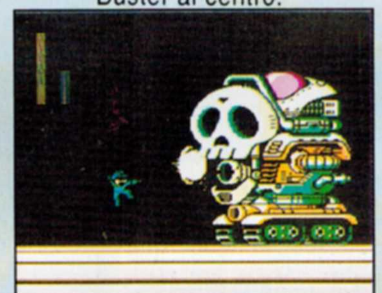
Cuando baje a la izquierda salta los picos sin titubear y dispárale.



Dr. Wily escapa

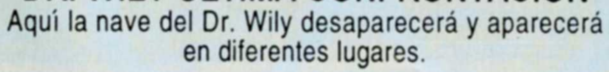


Al tanque dispárale con Mega Buster al centro.



Bárrete para esquivar las esferas que rebotan.





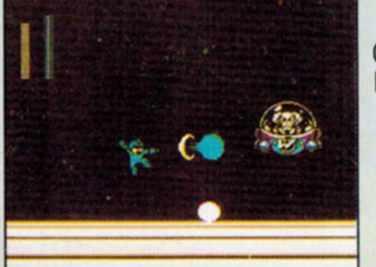
DR. WILY ULTIMA CONFRONTACION

Aquí la nave del Dr. Wily desaparecerá y aparecerá en diferentes lugares.

Colócate más o menos al centro para que puedas esquivar los disparos que deja caer.

Cuando desaparezca aléjate de los disparos barriéndote.



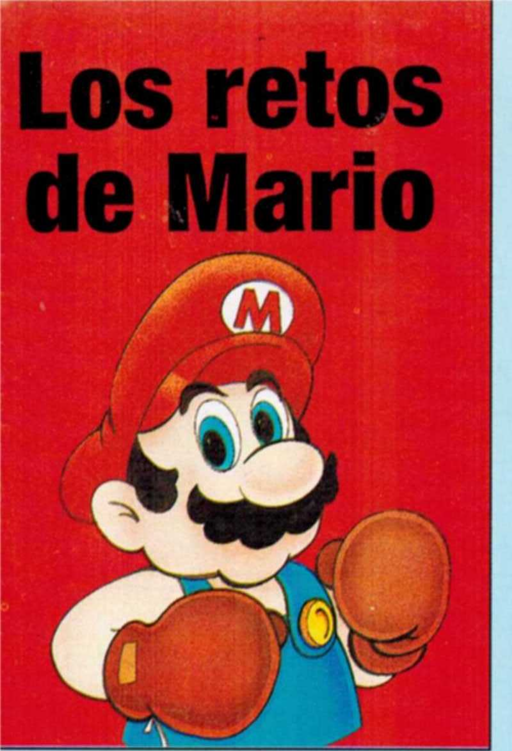


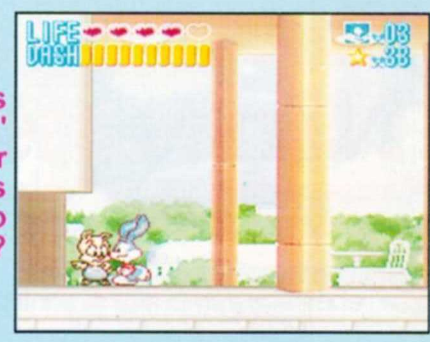
Cuando esté a tu alcance dispárale con Mega Buster saltando sus disparos.

Beat te puede ayudar cuando aparezca muy alto.



Los retos de Mario





037 Tiny Toon Adventures "Buster Busts Loose"
¿Cómo logras que al estar entrado a la cocina después de hablar con Hamton el fondo de atrás se mueva?



038 Road Runner's Death Valley Rally
¿Cómo haces para que al momento de poner pausa no aparezca el aviso "Pause"?



RESPUESTAS



033 Prince of Persia
¿Cuál es el mejor tiempo en el que puedes terminar el Nivel 1?

Aquí tenemos los mejores tiempos:

VICTOR M. ARJONA CABRERA	0:29	CTG5RRG
ZAIRE ISRAEL GARCIA MACIAS	2:40	9WQJB9B
EDUARDO Y GAMER	2:48	MB1GB2X
RODRIGO DIEZ GARGARI	2.51	
JOSE ALDAMA ORTIZ	2:51	
RAMON RIVAS ROSALES	2:52	
RAMON ARGÜELLES GARCIA	2:55	
FRANCISCO J. MUÑOZ ORIGEL	2:59	
CARLOS MANJARREZ ALONSO	3:01	
JAVIER ESPINOZA MARTINEZ	3:19	

034 STAR FOX
Existe una razón importante por la que Star Fox lleva ese nombre ¿cuál es?

Bueno, al ser este el primer juego programado con el **S**uper **FX** chip era importante identificando con el nombre del juego, así que el nombre del juego lleva las iniciales del Chip.

STAR FOX

Respondieron correctamente: VICTOR MANUEL SANDOVAL S. + GONZALO RUIZ MAGALLANES + IRVIN ARCOS HERNANDEZ + JORGE PEDRAZA PIÑA + ALEJANDRO BAUTISTA SOLORIO + JOSE LUIS GONZALEZ + OSCAR ALVAREZ REYEZ + ALBERTO CENDEJAS CORIA + JORGE EDUARDO BADIA PONCE + EDUARDO Y "GAMER" + JUAN CARLOS VALLEJO PONCE + JOSE MANUEL CASTRO ESQUIVEL + JORGE OCTAVIO VIRUES DELGADILLO + RICARDO VELAZQUEZ MENDOZA + RENE Y CARLOS CASTILLO LIMAS + JAVIER RUIZ GARCIA + CARLOS RENE GOMEZ RAMIREZ + RAMON RIVAS ROSALES + JORGE ALEJANDRO GALICIA CARMONA + DANIEL ALEJANDRO ESTRADA ORTEGA + CRISTOBAL HENESTROSA MATEOS + JUAN JOSE PACHO MENDEZ + CARLOS EDUARDO RUEDA P. + URIEL E. PLAZA SANTOYO + ISRAEL M. VALENZUELA SANCHEZ + JULIO CESAR GAVIÑO G. + ISRAEL LUNA MARTINEZ + RICARDO QUIROZ CORONEL + IRVING F. SARMIENTO ESCOBAR + VICTOR ROGELIO PEREZ ROMERO + JOIARIBSAM VILLA J. + FABIAN MUNGUIA GARCIA + "DEATH ADER" + MARIO DIAZ OCHEITA + JOSE E. VILLAREAL GUERRA + LUIS A. LERMA CARMONA + CARLOS R. GARCIA HEDRICK + PABLO LASTRA MELLE + GILLERMO PEREZ G. + ANDRES E. JAUREGUI + A. V. S. + ORLANDO AGUNDEZ R. +ALEJANDRO NUÑO AYALA + YONATAN RIVERA A. Y JOSE INES SANCHEZ + LUIS GUILLERMO RAMIREZ V. + MARTIN CARDENAS AGUILAR + JORGE HUERTA URBAN + JULIO Y VICTOR BRITO OLVERA + "ARCANGEL NANCHITAL" + DARIO A. DE LA ROSA M. + EDSON E. AYALA GOMEZ + OCTAVIO GAONA + ALBERTO NIEVES GALVAN + JULIAN SOLIS MARTIN + JORGE A. SERRANO SORIA + LUIS ANTONIO GARCIA C. + MIGUEL CARRERA ROMERO + ENRIQUE SALAS D. + PIER CARLO BEDOTTO M. + MARCO A. SANCHEZ PAREDES + JESUS S. RODRIGUEZ MENDEZ + CARLOS GILDERTO VAZQUEZ + FERNANDO OJEDA MONTERO + GERMAN CARMONA RIBOTA + ZAIRE I. GARCIA MACIAS + JORGE MORALES OSUNA + ECSAR GARCIA SANDOVAL + JESUS ACOSTA S., JORGE ATONDO C. , JOSE ALDANA Q. + RAUL PEREZ OCEGUEDA, RICARDO GONZALEZ COLIN + MARTHA ELVA + JUAN PABLO BAZ R. + FELIPE SANCHEZ ROSALES + FERNAN TONATIUH GARCIA T. + JOSE V. REVUELTA ADIB. + VIRTOR D. GUZMAN TINAJERO + SERGIO ESPADAS G. + VICENTE RAMOS PINEDA + AMILCAR J. LOPEZ RAMIREZ + RAMON F. VILLANUEVA GONZALEZ + JUAN EDUARDO RAMIREZ + JUAN EDUARDO RAMIREZ L. + JIM VAZQUEZ S. + ALEJANDRO J. GUILLERMO RODRIGUEZ + MANUEL J. BURGOS ARCILA + ULISES MERINO + ANGEL CASTAÑEDA CISNEROS + LUIS A. AGUILAR MENDOZA + EMILIO ARMANDO MARCIN + JUAN C. BALDWIN TAPIA + GONZALO RUIZ MAGALLANES + JOSE LUIS BARAJAS R. + JORGE A. GALICIA CARMONA + ARTHUR C. U. M. + FERNANDO MORALES LUGO.

CURSO Nintensivo

Death Valley Rally

Debes acostumbrarte al control del personaje, si es que deseas terminar este juego.

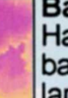
MOVIMIENTOS

Control pad izquierda o derecha: mueves al correcaminos.
Control pad hacia abajo: el correcaminos se agacha.

BOTONES

B: Salto
A: Picotear
Y: Turbo velocidad
L y **R**: Por si te aburres para darle humor al juego.

LOS ITEMS



Banderas.- Hay varias banderas a lo largo de cada nivel del juego, si eres eliminado comenzarás en la última bandera que hayas tocado, estos son los puntos que te da cada color.
Amarilla: 500 puntos
Verde: 1000 puntos
Roja: 5000 puntos
Morada: 20000 puntos



Reloj.- Detiene el tiempo para los enemigos (sólo funciona por algunos segundos).



Escudo.- Cuando tomes el escudo, serás invencible por algunos segundos.



Semillas.- Recuperan parte de tu línea de turbo velocidad.



Corazón.- Recupera toda tu energía.



Correcaminos.- Una vida

Si usas la turbo velocidad podrás eliminar algunos enemigos, o escapar del Coyote.





Cuando picoteas, eliminas a los enemigos; además recuperas turbo velocidad cuando comes "Bird Seed".

Hay lugares en los que si te quedas parado verás caer un paquete con varios regalos.



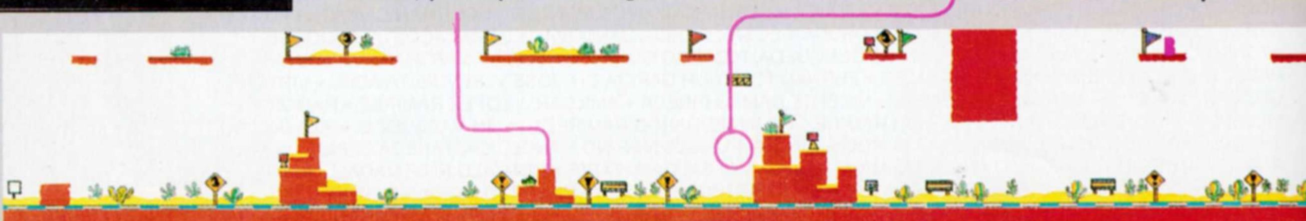


La carrera comienza

"ZIPPITY SPLAT" 1-1

Cuando llegues a esta parte recibirás un reloj; te recomendamos que lo tomes y te vayas corriendo hasta "A", así harás que el coyote caiga al vacío y no te moleste mientras tomas las demás banderas, pues puedes regresarte con un salto.

Aquí espera el elevador para poder tomar las banderas que están en la parte de arriba del mapa.



1-2 Para alcanzar la salida en esta escena haz lo siguiente:

Avanza hacia la derecha hasta que pases el primer puente que se cae; más adelante encontrarás la subida que indica la primera foto, ahí usa turbo velocidad y así llegarás a una base que se encuentra en la parte superior; cuando llegues ahí, avanza un poco a la izquierda hasta que encuentres un trampolín, brinca en él y toma la base móvil que se encuentra a la izquierda y sigue tu camino en esa dirección hasta que llegues a la salida.







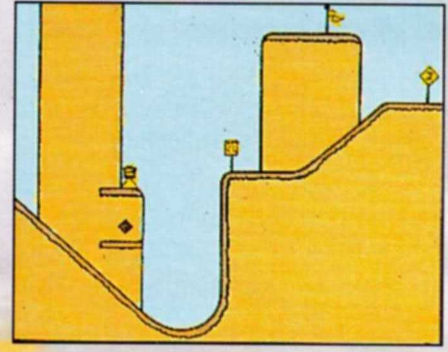


¿Y las banderas?

Ahora te vamos a dar la localización de las 12 banderas:
Las 2 primeras están cerca de donde empiezas; una en los bloque que flotan arriba a la izquierda y la otra en la parte alta del primer peñasco.





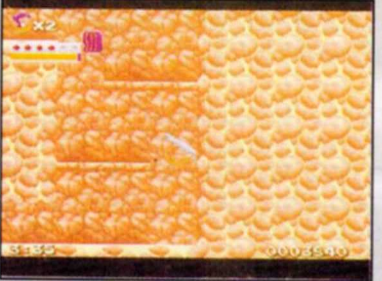


En las segunda subida después de tomar el escudo y la semilla para aves, usa turbo velocidad para salir disparado hacia arriba, haz un poco el control hacia la derecha y alcanzarás un peñasco donde hay una bandera amarilla.



Sigue en la otra página ➔



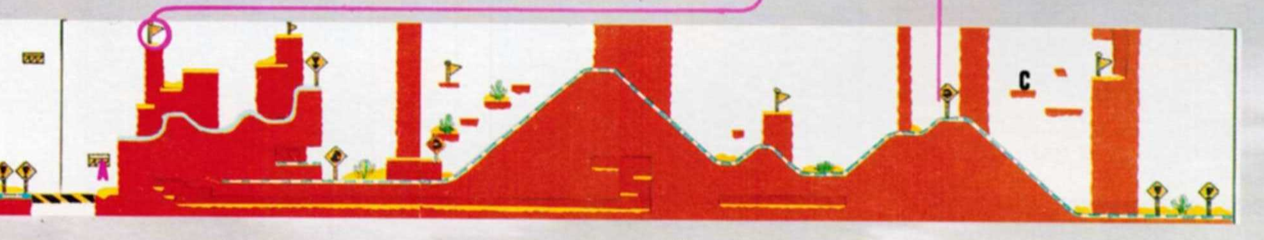


Ya en otro número te dijimos que aquí hay 2 cuartos secretos, para entrar a ellos sólo brinca hacia la pared cuando vayas subiendo por el elevador. El otro cuarto está dentro del primer cuarto secreto, aquí también debes entrar por la pared.



Aquí espera una barra para tomar la bandera morada que está en "B", y además sacarás un corazón.

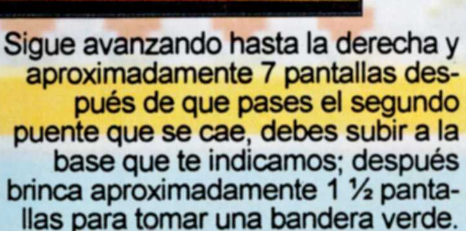
Para alcanzar las bases de "C", acelera y brinca desde esta última subida.



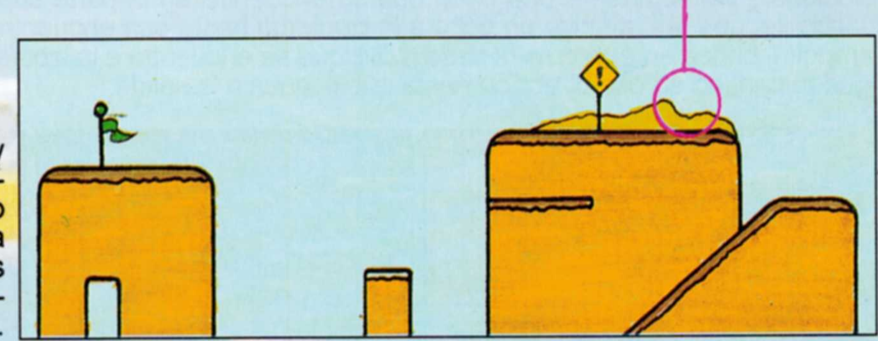
Sigue en la parte superior de la página ➔



Cuando llegues al puente que se deshace, déjate caer con él, además de una vida, si saltas hacia la derecha desde el punto que marcamos en la foto, hallarás una bandera verde.



Sigue avanzando hasta la derecha y aproximadamente 7 pantallas después de que pases el segundo puente que se cae, debes subir a la base que te indicamos; después brinca aproximadamente 1 ½ pantallas para tomar una bandera verde.





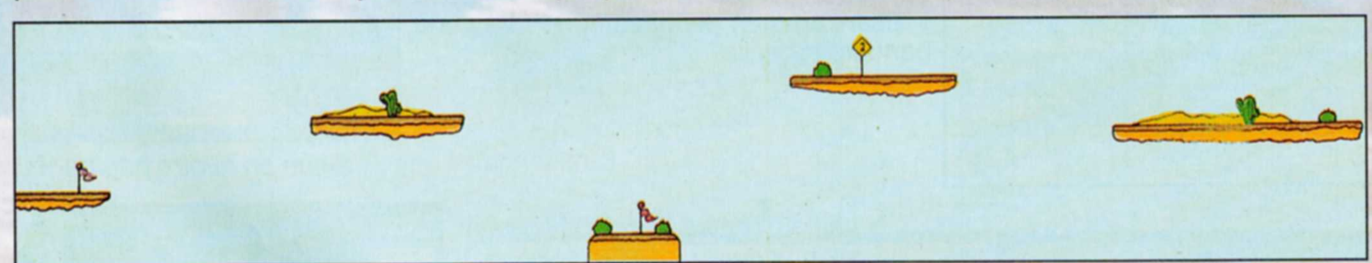
Más delante encontrarás otra subida; vuelve a usar turbo velocidad, pero esta vez, haz el control hacia la izquierda para una bandera amarilla.





Continúa avanzando hacia la derecha y en el fondo de esta caída hallarás otra bandera amarilla. Para seguir avanzando sólo sube por el peñasco y al llegar a la parte más alta ve hacia la izquierda por otra bandera.

Al llegar al trampolín que te guía el camino para la salida no rebotes hacia la derecha, sino hacia la izquierda. Usa turbo desde la primera base y salta lo más cercano a a la orilla para alcanzar una segunda base; de ahí puedes tomar la bandera roja o la morada. (Después de tomar estas banderas puedes ya salir de la escena).





1-3

Para una rápida salida haz lo siguiente: Avanza con turbo velocidad hacia la derecha hasta que encuentres un trampolín, rebota en él y dirígete hacia la izquierda para tomar el elevador donde indica la 2a. foto. Cuando llegues hasta arriba dirígete hacia la derecha, usando poco turbo en la subida hasta que llegues al anuncio con la calavera, de ahí sube por las bases y permanece avanzando a la derecha (encontrarás otra subida) hasta que llegues a la bandera, sube a las bases y avanza hacia la izquierda.











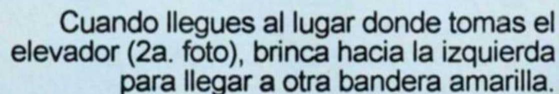
En el peñasco que estás, avanza hacia la izquierda y además ve subiendo hasta que encuentres un aviso con una flecha hacia la izquierda, de ahí sigue la señal hasta topar con pared y ve hacia arriba. Al encontrar el letrero con el símbolo de admiración, corre todo tu camino hacia la derecha para llegar al final.



Y ahora las banderas:



En la parte alta del primer peñasco encontrarás una bandera amarilla.



Cuando llegues al lugar donde tomas el elevador (2a. foto), brinca hacia la izquierda para llegar a otra bandera amarilla.





Ya que el elevador te lleve arriba, ve por el camino de la izquierda usando turbo en la subida, para que en la parte alta de este peñasco tomes otra bandera.

Sigue tu camino, y al encontrar la caída donde están los anuncios con calaveras, déjate caer hasta el fondo, después vuelve a dejarte caer, pero esta vez haciendo el control hacia la derecha para clavarte en la pared donde más abajo hallarás una cueva con 2 banderas moradas y un trampolín para seguir avanzando.







Dentro de la cueva encontrarás otra bandera verde, fácil de tomar con el segundo trampolín.

Sigue avanzando, y cuando veas el 3er. trampolín rebota en él y toma el camino de arriba a la izquierda (donde hay semilla gratis), avanza hacia la izquierda y donde está la "ventana" espera un elevador; para tomar la bandera verde que está más adelante, al primer rebote del 5o. trampolín, haz tu control a la izquierda; para salir, sigue saltando en el quinto trampolín.

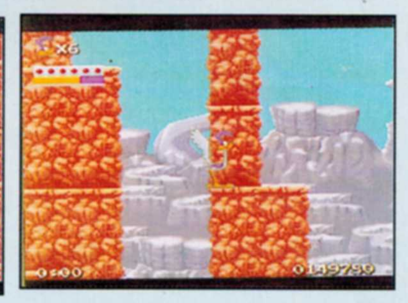




Cuando salgas corre hacia la derecha y encontrarás 2 banderas pero tienes que ir por 2 subidas. Después de tomar la 2a. de estas banderas regrésate a donde tomaste la primera para seguir avanzando.

Cuando llegues al peñasco que indica la foto brinca hacia la izquierda para ir por una bandera verde, después de tomarla, brinca con turbo velocidad desde donde indica la foto para que vuelvas al peñasco desde el que saltaste y sigas avanzando para terminar el nivel.







Cuando llegues al letrero que indica la foto, brinca hacia la derecha para tomar una bandera amarilla.





Antes de que salgas del nivel, déjate caer por la orilla del peñasco, abajo encontrarás una bandera verde, y si saltas hacia la derecha hallarás una roja.

PLAN "A"

Para destruir la catapulta del coyote, haz lo siguiente:

1.- Párate en este punto y espera a que te arroje 2 piedras, la primera de estas piedras debe "pegar" en la base.

2.- Cuando pase la segunda piedra párate donde indica la foto para provocar que caiga una más. Después de que pase, camina hacia el aparato y picotéalo. Al rebotar la segunda piedra baja rápido para evitar ser golpeado por la catpulta. Repite la secuencia hasta destruirla.





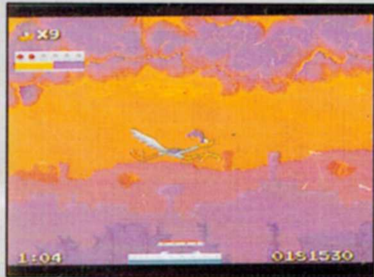


2-1

Salta desde aquí para tomar la bandera que está en "A".

Usa turbo velocidad y brinca para alcanzar la parte donde está el letrero.





Salta desde aquí para alcanzar el trampolín que está en "B", puedes guiarte con la piedra que está en el fondo para caer exactamente. De este trampolín podrás tomar la bandera en "C".

Para alcanzar este punto lo más recomendable es que uses la turbo velocidad y saltes desde "D", guiándote en las dos piedras del fondo para caer exacto.

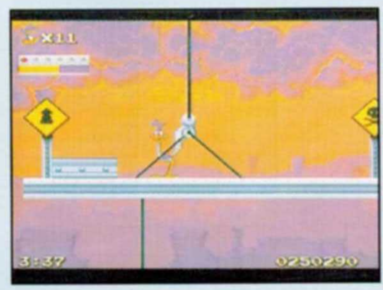


2-2

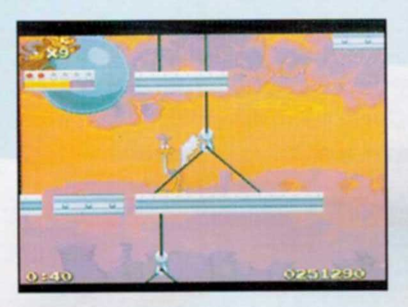


De aquí en adelante y por razones de espacio, sólo te diremos el camino para la salida.
Al comenzar, muévete a la derecha hasta que llegues a la barra con el símbolo de la calavera, de ahí da un salto con turbo velocidad para llegar a una base donde hay un trampolín; úsalo para subir a la base móvil de arriba y llegar a una base donde hay una flecha apuntando hacia arriba. Espera un elevador y cuando comience a subir brinca a la derecha para alcanzar otra base con señal de flecha hacia arriba, ahí toma el elevador.

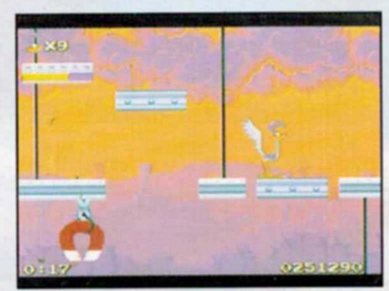


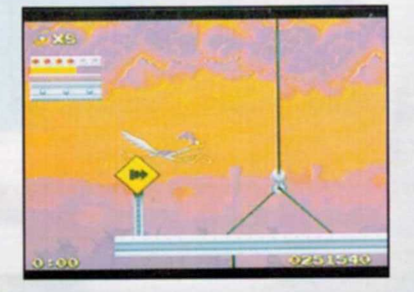




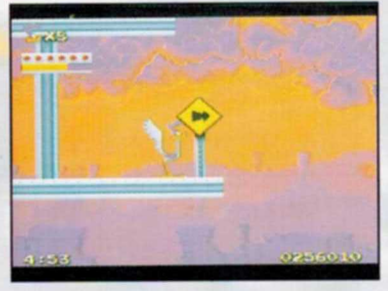


Cuando alcances la cima, avanza un poco a la izquierda hasta que llegues al lugar que indica la foto, espera un elevador, y ve a lo más alto, luego hacia la derecha, espera el elevador que indica la 2a. foto y cuando llegues hasta arriba sigue a la izquierda. Cuando veas un escudo de invisibilidad, espera en ese sitio otro elevador. Sube a él y del punto más alto déjate caer avanzando hacia la derecha, sigue así hasta que encuentres las rocas que están de base. Subiendo por ellas verás la salida. Complicadito ¿no?.





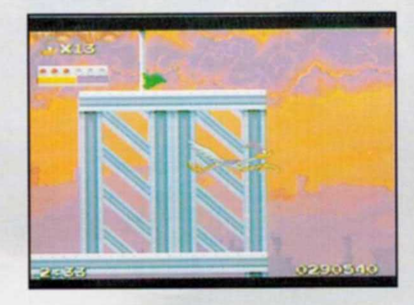




2-3

Al principio del nivel avanza todo a la derecha y salta donde indica la foto para alcanzar el otro extremo (ten cuidado con el coyote) sigue avanzando hacia la derecha hasta que subas por una pared, (métete donde está el signo hacia la derecha), de ahí sigue todo tu camino hacia abajo hasta que llegues al lugar que indica la 3a. foto, de ahí sigue avanzando hacia abajo y a la derecha (cuidado con el coyote) hasta que llegues a una pared que debes escalar con turbo velocidad, cuando llegues a la punta avanza a la derecha hasta que...





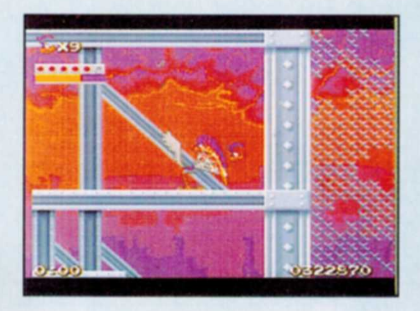




pase la revolvedora de cemento, después de que caer de esa base avanza hacia la izquierda para caer en la base que marca la 2a. foto; da un salto a la derecha para llegar a la salida (de preferencia espera a que llegue el coyote a la base para que no te golpee en el aire). Si te dejas caer a la izquierda hallarás un trampolín, rebota 2 veces en él y haz el control a la derecha para hallar una vida, (debajo de la base de la vida hay una bandera morada).







PLAN "B"

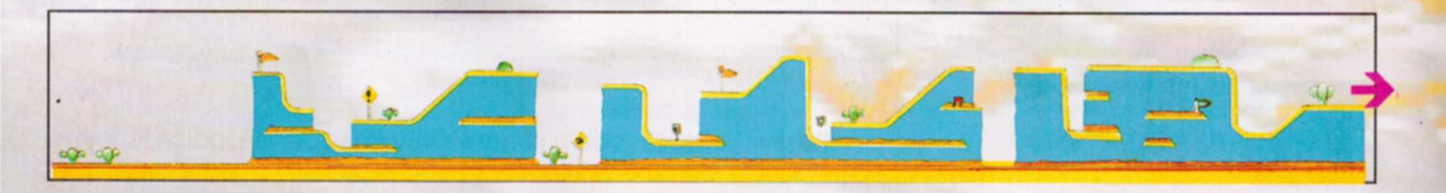
Para destruir la máquina del coyote debes picar los 6 puntos de la base, mantente en movimiento entre las bases inferiores para evitar ser golpeado, cuando piques las de las orillas te puedes regresar para que no te atropelle la máquina del coyote; cuando piques las del centro usa turbo velocidad para escapar.

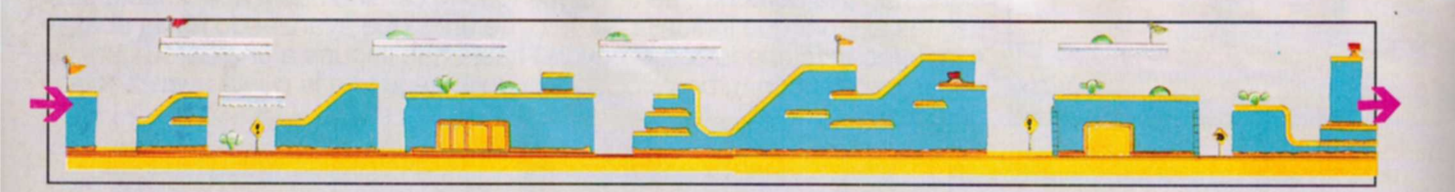


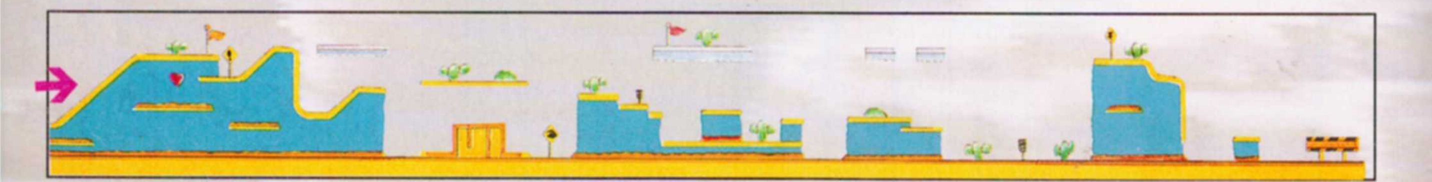




3-1 "ROCK 'N RIVET"







Ten cuidado cuando escuches un claxon, ya que Wile E. Coyote se aproxima en un coche, lo único que te puede dañar es el "chasis" del coche, así que si estás por las vías las llantas no te dañarán, también ten cuidado con los camiones de ACME.





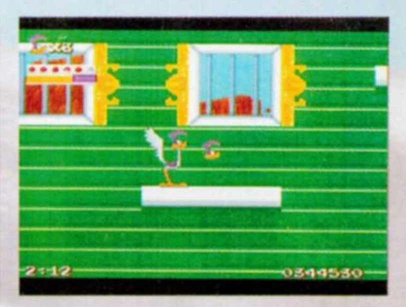


3-2

Esta escena no es difícil de pasar, avanza todo hacia la izquierda hasta que llegues al segundo órgano, de ahí debes saltar al piso superior del siguiente vagón, sigue avanzando hasta que pases a la jirafa del gran cuello para la salida, no olvides checar bien todos los vagones para encontrar banderas y vidas.







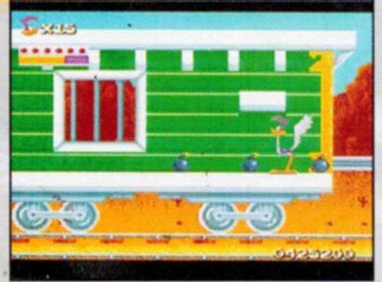
3-3

La parte 3 de esta escena es un poco más corta pero más peligrosa, aquí debes ir por los techos desde el vagón azul. Ten cuidado si caes por este vagón, brinca hacia la derecha para ir otra vez por arriba.









PLAN "C"

Debes tener mucha paciencia para derrotar aquí al coyote. Cuando pase por primera vez arrojará 3 bombas, cuando caigan espera a que pase otra vez el coyote y pica una bomba para que rebote y trates de dar en la chimenea de la máquina, si lograste darle, rápidamente ve al otro extremo del vagón, ya que el coyote arrojará por la chimenea bombas. Espera a que vuelva a pasar por donde estás para que arroje otras 3 y repite la operación hasta que lo elimines.



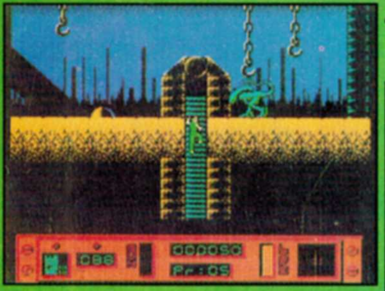


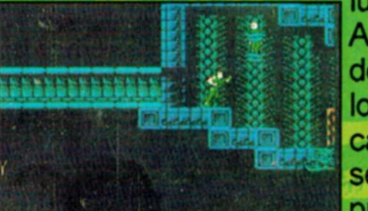




ALIEN 3™

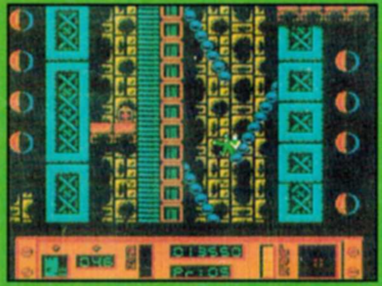
Después de destruir a la reina Alien, Ripley ha programado su nave para poder regresar a casa y mientras tanto se prepara a dormir para el largo viaje; pero su pesadilla comienza no al dormir, sino al estrellarse su nave contra el planeta Prision Fiorina 161; ahora Ripley debe prepararse para luchar otra vez contra los Aliens, pero esta vez será más difícil.

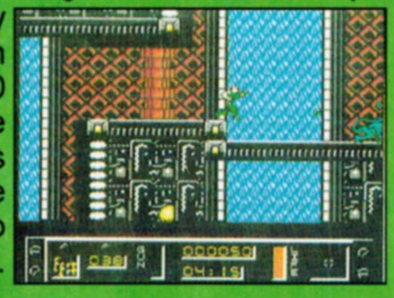


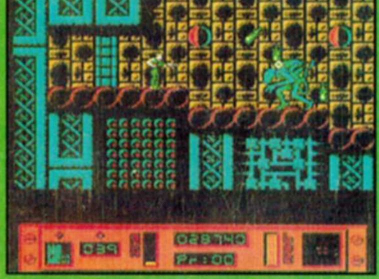


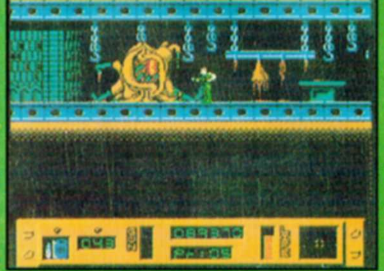
Alien 3 es el juego basado en la película homónima; ahora Ripley no solo tiene que luchar contra los Aliens, también debe rescatar a los prisioneros que han sido capturados por los Aliens antes de ser incubados, así que debe darse prisa y combatir los antes de que sea demasiado tarde para los prisioneros.

Completar tu misión de rescatar a los prisioneros quizá no sea tan fácil como se oye, ya que hay 2 factores que están en tu contra, primero, que los prisioneros están dispersos a lo largo de los calabozos que conforman el planeta Fiorina 161 y segundo, es que cuentas solamente con pocos minutos por nivel (de 4:00 a 4:30 minutos), pero no te preocupes porque no todo está en tu contra, ya que puedes entrar a una pantalla de opciones donde elegirás desde dificultad hasta número de vidas (con 9 como máximo).









Para triunfar en este juego debes tener una supermemoria y sobre todo no darte por vencido a la primera, ya que además de conocer todo el nivel debes buscar a los prisioneros e irte creando una ruta de escape, porque después de haberlos rescatado todavía tienes que buscar la salida de cada nivel; los cuales y para tornar la cosa peor, están infestados de Aliens que cada nivel son más agresivos.

Aunque este juego contiene un buen reto que te mantendrá ocupado por un buen tiempo también tiene algunos detalles en su contra, como que los gráficos del juego son hechos con colores muy brillosos lo que hace más difícil distinguir los items o a los mismos Aliens, y si no tienes la paciencia suficiente, la dificultad de este juego hará que te desesperes.

JERRY SPRING

VIVE LAS MAS INCREIBLES Y PELIGROSAS AVENTURAS EN EL OESTE, CON UN HOMBRE IMPLACABLE QUE NACIO PARA HACER JUSTICIA.

ACCION...

PELIGRO...

EMOCION...

¡BUSCALO EN TU PUESTO DE PERIODICOS Y EN AUTOSERVICIOS!



INFORMACION SUPERNESESARIA

BATMAN RETURNS

Hace 33 años, un niño con una horrible malformación fue arrojado al río de ciudad Gótica por sus padres en una noche de invierno; la corriente lo llevó al Zoológico de la ciudad donde fue criado por Pingüinos; ahora, este extraño ser conocido como el Pingüino desea poder absoluto sobre ciudad Gótica y junto con The Red Triangle Circus Gang siembran terror en la misma, pero no cuentan con el "Caballero de la Noche", así que Batman Regresa.

Batman Returns es el nuevo juego de Konami para SNES, donde el héroe de la noche debe avanzar a lo largo de 7 niveles, los cuales podrás ver en diferentes perspectivas.



La clásica perspectiva de juegos de pelea, aquí puedes atacar a tus enemigos con golpes, el Spin Attack y varias llaves, también puedes avanzar y saltar hacia arriba, abajo, izquierda, derecha y en diagonal.

En esta perspectiva sólo puedes avanzar a los lados, agacharte y saltar; ahora atacas con los batibúmerangs y usas tu batigancho para pasar de un piso a otro.



Si tú eres aficionado a los juegos de pelea, los movimientos de Batman no te serán desconocidos y no tardarás en acostumbrarte a ellos; en la pantalla de opciones puedes ver dónde está cada movimiento y cambiarlo si quieres, además puedes aumentarte vidas, cambiar la dificultad del juego y el sound test (el final varía dependiendo la dificultad en la que estés).

Un rápido avance de Ciudad Gótica

ESCENA 1.- Ambush in Gotham Plaza

Los payasos comienzan a hacer de las suyas, pero no cuentan con Batman, quien está en camino para impedir que dañen la propiedad ajena, aunque muchas de sus acciones no lo demuestren.



Debes tener buenos reflejos para acabar rápido con los enemigos aquí; Batman no sabe que la chica que rescatará en esta escena se convertirá en uno de sus más terribles rivales: Gatúbela.

ESCENA 2.- Battle in the Streets of Gotham City

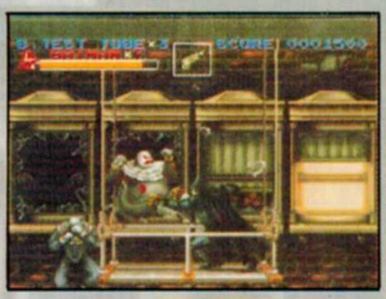
Después de detener el ataque a la plaza Gótica, Batman debe lanzarse a las calles para terminar con los demás miembros de Red Triangle Circus Gang, pero debes tener cuidado, ya que estés en los almacenes porque alguien los incendiará.







ESCENA 3.- On the Prowl





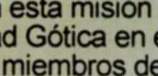
Hay rumores de que los gatos han vuelto más violentos, Batman debe investigar quién se encuentra detrás de esto, pero para ello tiene que ir a donde viven los gatos: en los tejados, así que aquí tu batigancho es de vital importancia para evitar caer de grandes alturas y al final encontrarás a Gatúbela.



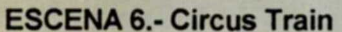

ESCENA 4.- The Penguin's Trap

El Pingüino y Gatúbela tienen un plan para deshacerse de Batman, y así secuestran a la princesa del hielo, quien preside las celebraciones navideñas, Batman se lanza al rescate, pero ¿qué trampa es la que le espera al Caballero de la Noche?

ESCENA 5.- To the Batmovile



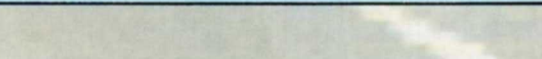
En esta misión tú debes llegar al centro de ciudad Gótica en el Batimóvil; como siempre, miembros de Red Triangle Circus Gang tratarán de impedírtelo.





ESCENA 6.- Circus Train

El tren del circo con todos los primogénitos de Ciudad Gótica intenta escapar pero Batman lo alcanza y comienza la batalla sobre él; nuestro héroe debe cuidarse, ya que sobre el tren será severamente bombardeado y enfrentará muchos peligros.

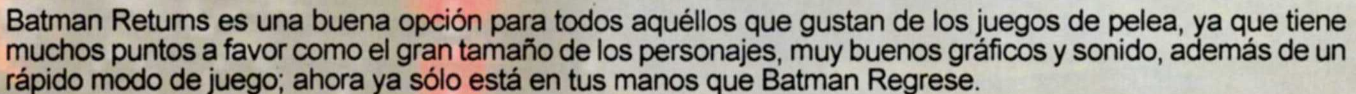


Cuando estés a punto de chocar contra una barra sobre el tren, sólo haz tu movimiento especial para no recibir daño.



ESCENA 7.- The Penguin's Lair

Al fin Batman se prepara para la confrontación final contra el Pingüino, pero antes de enfrentarse con él tiene que luchar contra el último flanco de miembros del Red Triangle Circus Gang y sus pingüinos armados con misiles, así que Batman debe prepararse para luchar su batalla más difícil.



Batman Returns es una buena opción para todos aquéllos que gustan de los juegos de pelea, ya que tiene muchos puntos a favor como el gran tamaño de los personajes, muy buenos gráficos y sonido, además de un rápido modo de juego; ahora ya sólo está en tus manos que Batman Regrese.

el taller de LUIGI

En el canal 3 de la T.V. se ven juegos de NES que yo tenía antes (ahora tengo SNES) ¿Son fallas de la T.V. o los juegos quedan programados en la misma?

Sanchez Briones Eduardo J.M.

Algo similar nos había preguntado Israel Vergara Mares. Es probable que vivas cerca de alguien que tiene Nintendo y a la hora que estás sintonizando tu T.V. para ver algún programa, veas en el canal 3 ó 4 una señal fantasma del videojuego que tu vecino está jugando. Ocurre regularmente en T.V. con antena de conejo y en lugares muy cerrados, porque la televisión tiene un sistema muy potente de recepción por antena. Te aconsejamos que identifiques cuál vecino está jugando y que te invite a jugar.

¿Existen cartuchos limpiadores?

José Ignacio Huante Cerón
Tomás Glez. Flores

Sí, los hay para los 3 sistemas de Nintendo. (Game Boy, NES y SNES). Estos cartuchos los consigues en todas las franquicias, o sea las tiendas autorizadas, autoservicios y tiendas departamentales.

¿Cada cuándo y cómo se usa el Cleaning Kit?

Gerardo Fdz. Akio
Ramón Arguelles G
Juan Felipe G/z. Treviño
Héctor Gabriel Maía M.

Este limpiador lo debes usar con frecuencia para mantener tu equipo en buen estado.
En la caja del Cleaning Kit viene el instructivo de uso.

A veces los gráficos se ven revueltos y aparecen letras en la pantalla y se deforma la imagen ¿Es bueno soplarle a los cartuchos?

GERARDO RAMIREZ.
Gustavo Duarte Tza
Carlos Alberto Barajas L.
Rafael Roman C.
Juan José Yáñez Terrazas
Jesús Reyes Reyes

Un problema por falta de limpieza en tu equipo es que al meter los cartuchos al sistema se vean revueltas las imágenes o parpadeen. Esto trae como consecuencia que tú le soples a los cartuchos para que te den una imagen clara, pero la verdad esto no es muy bueno, ya que poco a poco se forma un sarro por la misma humedad y afecta los contactos internos del sistema.
Una mejor opción es traer tus cartuchos para que los pulamos y no dañen tu consola.



ITOCHU
LUIGI
EXPERTO EN SERVICIO
Reforma 250 2° piso
despacho 209 Col. Juárez
Tels: 208-1023 208 4057 208-2864





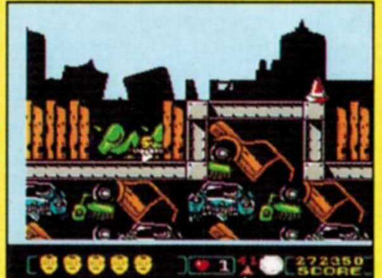
Mientras se encontraban trabajando en el centro de pruebas Spare Tire y Daryl son sorprendidos por Junkman quien los toma como prisioneros para hacerlos piezas de repuestos; así que como suele ocurrir en todos los videojuegos, los otros 2 dummies: Slick y Spin se lanzan al rescate de sus compañeros no temiendo ser golpeados o destrozados ¿o para qué es un dummy?



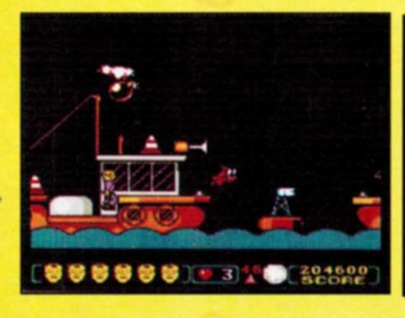


Para rescatar a sus compañeros, Slick y Spin deben avanzar a través de 5 escenas, divididas en 2 rounds cada una. En cada uno de estos rounds tú encontrarás diversos items que te ayudarán a seguir avanzando, como las aceiteras que darán tiros especiales o los conos guías que al derribar 100 obtendrás una vida extra, todos los items que vayas recogiendo los podrás seleccionar de tu inventario con el botón Select.

En cada round de todas las escenas Slick y Spin se dividirán el trabajo, ya que Spin aparecerá en los primeros rounds y Slick en los segundos, y aunque sean diferentes dummies conservarán los items y conos que otro haya tomado en niveles anteriores, además el modo de manejo de cada dummy es diferente, ya que Spin se mueve por medio de una llanta y Slick lo hace caminando, siendo el control del primero un poco más trabajoso.



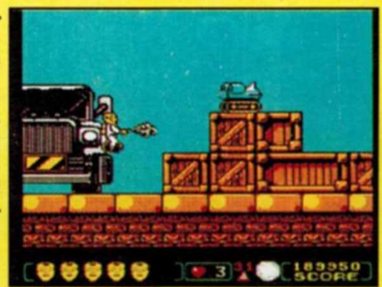






Los niveles están compuestos por caminos fijos, por lo que no hay peligro de que te pierdas; cada round esta severamente protegido por los Junkbots, que son las siniestras creaciones de Junkman; así como también de animales entrenados para no dejar dummy de una pieza.

Al pelear contra los enemigos debes tener mucho cuidado debido a que algunos literalmente harán que "pierdas la cabeza", al pasar esto tu control sobre el personaje se invertirá; también hay otros que al chocar contra ellos te regresarán mucho de lo que ya avanzaste, así que debes ser muy hábil en el uso de tus armas.





el control de los PROFESIONALES

por: Axy y Spot

El papel de la revista Club Nintendo no es ni regañar ni educar sin embargo recibimos una carta de un VIDEOJUGADOR que, por lo mismo, se nos hizo interesante incluir en esta sección. Cada uno de los lectores sacará sus propias conclusiones.

En la Sección del Control de los Profesionales del número 11 mencionaron que si existiera un código de ética entre los videojugadores, muy posiblemente el primer mandamiento sería NO BURLARSE. A este respecto yo coincido parcialmente con ustedes por la siguiente razón: anteponen los videojuegos a otras actividades.

Por este motivo me permito enviarles algo que espero publiquen muy pronto dada su importancia y trascendencia. Me refiero a mi (y espero que de todos) "DECALOGO DEL VIDEOJUGADOR".

1.- El buen videojugador tiene cerebro y lo demuestra no sólo en los juegos sino también y, primeramente, en sus actividades con buenos resultados (escuela o trabajo).

2.- El buen videojugador tiene buena salud tanto física como mental, por ello practica deportes.

3.- Un buen videojugador sabe dedicarle tiempo a sus actividades, incluyendo los videojuegos a los que siempre les dedicará menos tiempo que a estudiar o practicar deportes.

4.- El buen videojugador es humilde, honesto y educado.

5.- El buen videojugador es una persona preparada, por eso estudia o lee antes y después de jugar.

6.- El buen videojugador es una persona consciente, por eso no gasta todo su dinero exclusivamente en videojuegos.

7.- El buen videojugador es una persona serena, por lo que no se desquita con los demás por sus fracasos.

8.- El buen videojugador posee un amplio criterio por ello respeta las decisiones de los demás.

9.- El buen videojugador es creativo y perseverante, por ello logra triunfar en todo lo que inicia, sea del tipo que sea lo que haga.

10.- El buen videojugador sigue estas reglas y no sólo para los videojuegos sino para toda su vida.

Desde mi punto de vista éstas deben ser las reglas que nos rigen a todos y cada uno de los videojugadores del mundo.

Rubén Darío Hdez Mendo

METEPEC, MEXICO

LOS RECORDS

SALON DE LA FAMA

VICTOR M. ARJONA CABRERA
TIEMPO ----------------- 0:29
PASSWORD ----------- CTG5RRG

BART MEETS RADIACTIVE MAN
FERNANDO TONATIUH G. TENORIO
BULLS VS. BLAZERS
FERNANDO RODRIGUEZ GONZALEZ
BUSTER BUSTS LOOSE
RODRIGO DIEZ GARGARI
CONTRA
RUBEN CANO CONEJO
FERNANDO RODRIGUEZ GONZALEZ
DREAM MASTER
JOSE LUIS BARAJAS ROSALES
DOUBLE DRIBLE
ISMAEL ALFARO Q.
DOUBLE DRAGON I
SALVADOR OLVERA SAINZ
DOUBLE DRAGON II
ISMAEL ALFARO Q.
SALVADOR OLVERA SAINS
RUBEN CANO CONEJO
DUCK TALES
GERARDO J. FELIX MARTINEZ
FELIX THE CAT
MARIO E. DIAZ OCHEITA
HOOK
JUAN MANUEL GOMEZ ENRIQUEZ
KARATE KID
ISMAEL ALFARO Q.
LITTLE MERMAID
ISMAEL ALFARO Q.
MEGA MAN II
JAIME I. GARCIA GOMEZ
MEGA MAN III
JUAN LUIS AGUIRRE CATELLANOS
MEGA MAN IV
JUAN LUIS AGUIRRE CATELLANOS
MANIAC MANSION
ISMAEL ALFARO Q.
MAGICAL QUEST STARRING M. M.
JOSE ANGEL DELGADO G.
JUAN LUIS AGUIRRE CASTELLANOS
PUNCH OUT
ISMAEL ALFARO Q.
POWER PUNCH II
MARIO E. DIAZ OCHEITA
POWER MOVES
RODRIGO DIEZ GARGARI
PRINCE OF PERSIA
RAMON RIVAS ROSALES
RENEGADE TARGET
ISMAEL ALFARO Q.
RESCUE RANGERS
JUAN L. AGUIRRE CASTELLANOS
RODRIGO DIEZ GARGARI
STREET FIGHTER II
ALFREDO CARMONA OLGUIN
JOSE A.. REYNAGA REYES
KATYA G. REYNAGA REYES
SMW
LIZZARD
JONATHAN Y ALAN LOPEZ MARTINEZ
ARMANDO SILVA LOPEZ
JOSE LUIS BARAJAS ROSALES
JUAN LUIS AGUIRRE CATELLANOS
SMB III
SALVADOR OLVERA SAINZ
JUAN LUIS AGUIRRE CASTELLANOS
SMB I
RUBEN CANO CONEJO
ARTURO DIAZ OCHEITA
JOSE M. HURTADO PORTUGAL
SUPER STAR WARS
JOSUE ARROYO SALCEDO
SUPER DODGE BALL
ISMAEL ALFARO Q.
SUPER GOAL!
RODRIGO DIEZ GARGARI
SOUL BLAZER
RODRIGO DIEZ GARGARI
TMNT II
SALVADOR OLVERA SAINZ
ERIC Y RICARDO MENDOZA VARGAS
TMNT III
FERNANDO RODRIGUEZ GONZALEZ
TMNT IV
ALFREDO CARMONA OLGUIN
FERNANDO RODRIGUEZ GONZALEZ
RICARDO PEREZ SALAS
TINY TOON
GERARDO J. FELIX MARTINEZ
JOSUE ARROYO SALCEDO
U.N. SQUADROM
ARTURO LOPEZ
ZELDA II
SALVADOR OLVERA SAINZ

COLABORARON:

RODRIGO DIEZ GARGARI
MANUEL ENRIQUE RAZO R.
ISRAEL VERDE VALADEZ
ALEJANDRO RAMIREZ SILVA
HECTOR C. MORENO
ALFONSO LOZANO GONZALEZ
PABLO JARED SALDAÑA G.
JEBER MARTINEZ RIOS
OMAR RAYGOZA MEZA
JULIO EDUARDO FLORES A.
ANDREI DIMITRI GARZA R.
JUAN L. AGUIRRE CASTELLANOS
PAUL JURADO

RESPONDIMOS A:

OSCAR RODRIGUEZ ALVAREZ R.
EDUARDO CHARPENEL
FILIBERTO M. HEIRAS G.
CHRISTIAN SCHOCHE PACHECO
OSCAR ALBERTO OLIVER LOPEZ
FERNANDO MORALES LUGO
JESUS BENJAMIN SANCHEZ MEJIA
CARLOS R.
FRANCISCO M. RIVERA UC.
OSCAR DAVID GARCIA ALARCON
EDGAR SILVA VELARDE
EDUARDO DEMI CASTELLANOS
JESUS HEREDIA F.
ARTURO GUTIERREZ CALVILLO
OSCAR RODRIGO ALVAREZ R.
ANTONIO CASILLAS GUTIERREZ
ISAAC GONZALEZ ESCAREÑO
MARIO RIESTRA M.
JAIME ALEXANDER CAMAN
ARMANDO MELESIO BAQUEDANO
OSWALDO VALENCIA MENDEZ
RUY MANRIQUE BETANZOS
PAUL JURADO
LEOPOLDO LARA CALDERON
SERGIO GIRON M.
LUIS E. CASAS AVILA
J. A. ROMO
ISAI A. ALVARADO V.
SERGIO LARIOS MUÑOZ
CAMILO ALVAREZ C.
ALEJANDRO BANNISTER PEREZ
EDGAR ARTURO YAÑEZ A.
"THE SNES CLUB"
RODRIGO CARRILLO
MIGUEL A. GARCIA C.
MONICA O. LEO PRIEGO
JUAN JOSE YAÑEZ T.
MAURO A. SOLIS MIRAMONTES
CARLOS REAL BALTAZAR
MARGARITO, LIZZARD, WHAMMY
VICTOR M. ELIAS MIRANDA
ENRIQUE A. CASARRUBIAS G.
ISMAEL ALFARO Q.
RICARDO GARZA GONZALEZ
FABIAN MUNGUIA GARCIA
ALBERTO MEDINA
OSCAR ALVAREZ REYES
EDGAR O. RODRIGUEZ HERNANDEZ
JORGE ANTONIO ORTIZ A.
OMAR JOSE PERALTA SOTO
ALBERTO AYALA BRETON
JORGE ALFONSO HERNANDEZ A.
JULIO OCTAVIO ESPINOSA FLORES

S.O.S

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escribenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México D. F.

POWER MOVES (SNES)

Con este password tendrás la posibilidad de llevar a Joe a disputar el campeonato mundial con todas sus habilidades llenas al tope.

QT: +XT0 MQ7



SUPER MARIO KART (SNES)

Cuando tu compites en Trial Mode y terminas tu pista, aparece la opción de Replay, donde ves el recorrido que hiciste, siempre por atrás de tu coche, pero para modificar el ángulo desde el que observas tus vueltas debes darlas sin chocar ninguna vez, si lo haces correctamente al seleccionar Replay verás tu vuelta desde una perspectiva diferente. (NOTA: El competidor fantasma sale después de que hayas hecho una buena vuelta anteriormente, realizando el mismo recorrido).



JOSE GERARDO MORALES/ HECTOR Y MARTIN VARGAS C./ JULIO CESAR CORONA/ LEOPOLDO LARA C.



SUPER MARIO LAND 2 (GB)

Cómo jugar en la demostración

Seguramente ya viste que en el juego aparecen escenas demostrando el juego.

Para que tú puedas jugar en estas escenas presiona los botones que indicamos, según la escena que quieras jugar.



SUPER VALIS IV (SNES)

Si tú odias el traje azul de Lena aquí hay un modo de cambiarlo a color dorado; en la pantalla del nombre del juego presiona y mantén L y R, ahora presiona Start dos veces y listo: un nuevo look para la guerrera de Valis.



CYBERNATOR (SNES)

Para terminar este juego tú cuentas con una reserva de 3 continues. Para tener el doble de oportunidades (6 continues) haz lo siguiente: cuando aparezca la pantalla del título del juego presiona y mantén: Arriba, L y R, después presiona Start 2 veces (una para ver la pantalla para opciones y la otra para comenzar), y así, cuando seas eliminado verás que tienes 6 créditos en lugar de los 3 que normalmente tienes.



PRINCE OF PERSIA (SNES)

En el nivel 3 tú puedes subir tu nivel de contenedores con este truco: toma cualquiera de los 2 contenedores que te mostramos en las fotos 1 y 2 (o los 2 si eres muy rápido), entonces apresúrate a llegar al lugar de la 3ª foto (después del salto de la muerte) ahí pídele password al juego y apúntalo; entonces escoge Game End y después, en la opción de Continue pon el password que te dio la máquina. Verás que empiezas el nivel con los contenedores que tomaste pero éstos aparecerán de nueva cuenta; repite esta operación hasta que creas que tienes un buen nivel de contenedores (como en la foto 4) te recomendamos invertir de 15 a 20 minutos en este truco.

Axy y Spot



❶



❷



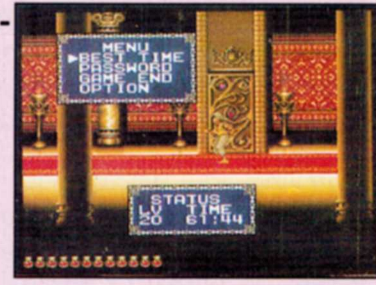
❸



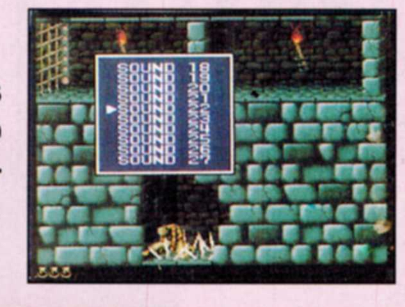
❹

PRINCE OF PERSIA (SNES)

Ya te habíamos dado los 10 primeros passwords de este interesante juego, aquí estan los 10 últimos y con un muy buen tiempo.



Nivel 11	L4JFWS9	**Nivel 16**	8CKS+27
Nivel 12	9X54WYZ	**Nivel 17**	GR5+94L
Nivel 13	YBFC+PR	**Nivel 18**	Z3G35X!
Nivel 14	ZTFKBQG	**Nivel 19**	G251SV!
Nivel 15	7V28W84	**Nivel 20**	86W39+!



Para poder entrar al sound test y oír todos los fondos musicales del juego (y cambiarlos si quieres), sólo haz este sencillo movimiento: al estar jugando presiona y mantén Start, entonces presiona Select y el sound test aparecerá en una ventana.

VICTOR M. ARJONA "FARMAN"

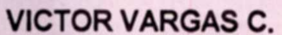
ZELDA III (SNES)

Si tú necesitas dinero para comprar un item o cualquier otra cosa aquí te damos un método con el que puedes hacer la cantidad que quieras:
Ve y captura a "good bee" que se encuentra en la cueva que indica la primer foto (para sacar a "good bee" debes realizar un dash atack contra la estatua), una vez que tengas a "good bee" regresa a la Villa Kakariko y suéltala cerca del tipo que te vendió el primer frasco, al volar la abeja se irá hacia donde esta él y te dará 100 rupias por ella, repite la operación hasta que tengas el dinero que quieras.

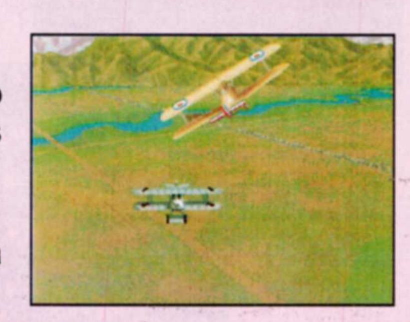







VICTOR VARGAS C.

WINGS II ACES HIGH (SNES)



Este es el último password que obtienes, debes pasar primero algunas misiones antes de enfrentarte con el terror de los cielos "El Barón Rojo"

BBHnwLL1CB!r

Si eres eliminado volverás a empezar con otro piloto desde la misión del password.

LINK II Y SPY

STAR FOX (SNES)

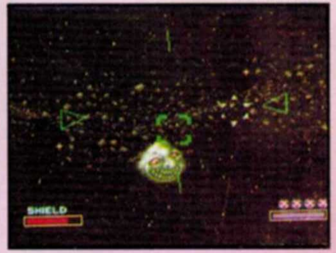




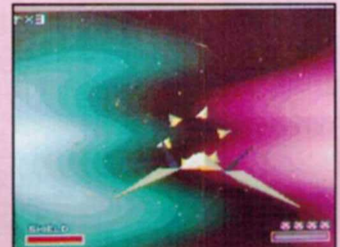
Tal vez tú te hayas preguntado alguna vez por qué hay una escena sin ninguna entrada en el mapa Black Hole; pues bien, esta escena funciona como Warp y la forma de entrar a ella es la siguiente: escoge la ruta de enmedio (Level 1) y llega hasta la segunda escena (Asteroid).

Casi a la mitad de la escena encontrarás 3 líneas de 5 asteroides cada una con un asteroide central rojo; destruyelos cuando estés muy cerca de ellos, si tienes la suficiente energía choca (contra ellos), si lo hiciste correctamente verás un asteroide con una cara sonriente, dispárale para abrir la entrada al Awesome Black Hole.









Dentro de Awesome Black Hole encontrarás basura espacial y poderes, la salida la tomas entrando a los círculos que te recuperarán energía; dependiendo cual tomes será la Salida :1º.- Sector Y, 2º.- Sector Z y 3º.- Venon

Cada 10,000, 30,000 y 50,000 puntos recibes un continue, en la pantalla de continue hay adentro de un cuadro, una nave Arwing, pero si en lugar de presionar Start lo haces con cualquier otro botón podrás mover tú la nave; por ejemplo: con los botones L y R haces que se aleje o se acerque. Con el control pad logras diferentes tipos de rotación y con los botones logras otro tipo de efectos como el de dejarla estática o dejar una "estela de naves" además de que todos los puedes combinar.



(Si presionas B en el control 2 verás una sorpresa)





Al principio de la primera escena tu puedes obtener un Twin Blaster; para lograrlo tienes que entrar por todos los pequeños arcos que hay al principio (por donde entra Slippy Toad), ya que hayas pasado los 5 aparecerá un Twin Blaster en el gran arco. (esto funciona en los 3 niveles).

Cuando llegues a la parte de los edificios avanza hasta el 3º. de los que tienen el logo de Corneria, de ahí vete hacia la derecha del edificio rojo que se ve para que puedas tomar una bomba que se encuentra escondida, ten cuidado de no chocar contra los otros.





el control de las Celebridades



John Koronarios, vicepresidente de ventas de SONY Imagesoft, Elsa Núñez el contacto entre SONY e Itochu y Brian Wilklem del departamento de producción.

El pasado 23 de marzo de este año, SONY Imagesoft invitó a gente de Itochu México a una presentación de sus productos ya existentes y además hablarnos sobre sus planes futuros, y claro que el equipo de Club Nintendo no podía faltar a esta junta.

La cita fue en un Hotel ubicado en Av. Paseo de la Reforma, donde tuvimos la oportunidad de platicar con 2 personas muy importantes dentro de la Organización de Sony Imagesoft como John Koronarios, Vicepresidente de Ventas y Brian Wiklem, Asistente productor; de quienes pudimos recoger opiniones muy interesantes.

Para empezar, primero nos hablaron de Sony que es una compañía que empezó en el campo de los videojuegos hace 2 años, agregando también que una de las metas de Sony no es copiar lo que para otras compañías es un éxito; ellos lo que quieren es estar siempre a la cabeza en lo último en tecnología aplicada a los videojuegos.

Una de las ventajas de Sony sobre los demás productores de videojuegos es el respaldo tecnológico que ellos tienen, así como las licencias que directamente obtienen de sus propias películas y de Sony Music para juegos basados en estrellas musicales.

También nos dijo John Koronarios que este año tienen planeado entrar muy de lleno a los juegos de deportes y a los basados en películas, siendo éste último muy importante debido a que ellos obtendrán licencias muy importantes y en exclusiva vía Sony Pictures.

Entre las licencias de peliculas más importantes se encuentra CLIFFHANGER en donde actúa Sylvester Stallone y LAST ACTION HERO, una superproducción de 70 millones de dólares estelarizada por Arnold Shcwarzenegger. Estos juegos saldrán para SNES, NES y GB; entre otros de sus planes futuros se encuentra la adaptación de la película de Drácula y de lo cual ya te habíamos dado un adelanto en nuestro reporte del CES (No. 3 año 2) según las propias palabras de Brian Wiklem este va a ser un juego difícil que seguirá el plot de la película (historia) donde los jugadores tendrán muchos items para usar.



2 títulos más vendrán en su serie de deportes: ESPN Baseball y ESPN Football, cada uno de ellos programados con máximos detalles en animación, muchas voces y gráficos digitalizados.

Como debes saber (y si no ya lo sabes) ESPN es una cadena de televisión de Estados Unidos especializada en deportes y Sony obtuvo su licencia de nombre para los juegos de deportes.

Sony ya ha lanzado en este '93, 3 juegos; si no los conoces te daremos un pequeño repaso de ellos.



HOOK



Este juego es una muestra de la política de Sony acerca de las exclusivas de películas; en este juego tomas el papel de Peter Pan, quien dejó el país de Neverland para convertirse en un hombre normal hasta que Hook (Capitán Garfio) secuestra a sus 2 hijos, así que él debe volver al país de Neverland con los niños perdidos para demostrarles que él es el verdadero Peter Pan y así poder rescatar a sus hijos.




Este es un juego con muy buenos gráficos y música, Si tú eres un experto los más seguro es que te parecerá un juego fácil, pero si no lo eres o tienes hermanos pequeños es excelente para irte entrenando con un título muy divertido.

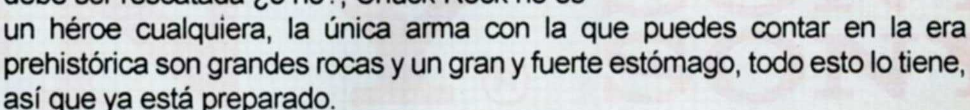
CHUCK ROCK (MARZO '93)



En la época en la que los hombres cazaban dinosaurios para comer y mujeres para casarse con ellas vivía un cavernícola muy peculiar llamado Chuck Rock y su esposa Ophelia; un día que Chuck salió y dejó a su esposa en casa (perdón en su cueva); un maniaco llamado Gary Gritter la secuestró llevándola hacia sus dominios fuertemente custodiada por sus dinosaurios mascotas.



Aún en la época de los dinosaurios toda mujer debe ser rescatada ¿o no?; Chuck Rock no es un héroe cualquiera, la única arma con la que puedes contar en la era prehistórica son grandes rocas y un gran y fuerte estómago, todo esto lo tiene, así que ya está preparado.



Chuck Rock es un juego de acción donde debes ayudar a este personaje a rescatar a su chica, la acción es rápida y el personaje es muy manejable, los gráficos son todo menos serios (Bueno que se podía esperar con un personaje tan guapo y apuesto); un buen juego con un buen reto.

EQUINOX (JUNIO '93)



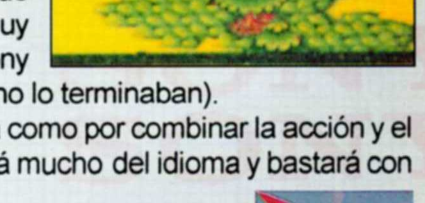
En Equinox tú tomas el rol de Glendal debes rescatar a tu padre, el mago Shadax quien fue tomado prisionero por la hechicera Sonia. Equinox ofrece un gran mundo por explorar y muchos laberintos para hacer un total de más de 450 cuartos, con una música stereo que le suma dramatismo al juego.

Lo más importante de este juego es que combina la acción y aventura, donde debes emplear tu astucia al máximo para resolver todos los laberintos y así obtener todos los objetos que necesitas para rescatar a tu padre.



2 aspectos bien importantes que comentó Brian Wiklem acerca de este juego es que fue muy largo, largo su desarrollo (casi 3 años) y que eso se refleja en el juego que también es muy largo (nos comentó que sus jugadores en Sony tenían un buen rato con el juego y todavía no lo terminaban).

Por otro lado el tipo de juego es distinto tanto por la perspectiva que maneja como por combinar la acción y el RPG, aunque afortunadamente para quien no domina el inglés, no requerirá mucho del idioma y bastará con saber los comandos básicos.



Finalmente les preguntamos cómo se preparaba Sony para la introducción del CD para Super NES y nos aseguraron que en cuanto esté listo Sony será uno de los primeros en salir con buenos títulos. Opinaron que los 32 bits, únicos del CD ROM de Super NES, les permitirá crear juegos inimaginables actualmente.



RETICULA DE 10 x 7 CUADROS PARA 70 ESTAMPAS

CURSO

Nintensivo



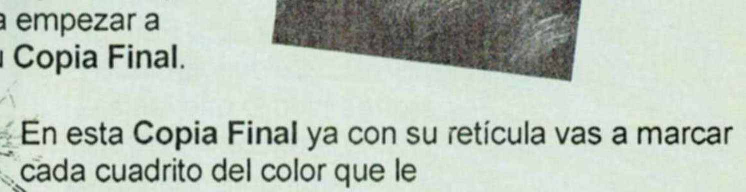
Pinta como los grandes maestros, porque ser un artista en Mario Paint es muy fácil.

Sigue estos consejos desarrollados por tu revista Club Nintendo para que puedas reproducir cualquier dibujo o fotografía perfectamente y con mucha facilidad:

1.- Lleva esta **Retícula** (cuadriculado) a un centro de copiado, papelería o cualquier lugar donde saquen copias fotostáticas y pide una copia en **acetato** (ellos saben que es una mica transparente). Pídela lo más nítida posible y sin manchas.

2.- Pide una ampliación o reducción del dibujo o foto que desees reproducir **(al mismo tamaño de la retícula)**. Esta copia pídela lo más clara (tenue) posible (sobre papel bond).

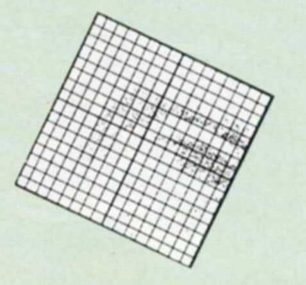
3.- Pon el acetato sobre la copia fotostática de tu dibujo o foto y pide una copia de esto (sobre papel bond) y tendrás ya el dibujo casi listo para empezar a trabajar en tu **Copia Final**.



4.- En esta **Copia Final** ya con su retícula vas a marcar cada cuadrito del color que le corresponda.

Para empezar y mientras agarras práctica, marca en los cuadritos los contornos y partes importantes del dibujo en color negro.

Si deseas podrás ir usando distintos colores de acuerdo a tu dibujo o foto original (usando sólo los 16 colores que vienen en el Mario Paint).



Cuadro correspondiente al ojo izquierdo

La condición es que llenes cada cuadrito según el color que predomine. Es decir que si ese cuadrito se ve más café que cualquier otro color, lo llenarás de café.

5.- Al terminar de marcar el color de cada cuadrito sobre tu **Copia Final**, podrás empezar a pasarlo al Mario Paint. Si tú vas al modo de "Stamp" en tu Mario Paint, verás que puedes guardar hasta 15 estampas.

Cada una de ellas tiene 16 cuadritos por lado; la retícula que debes copiar en acetatos está hecha por 70 cuadros grandes como éste ➔

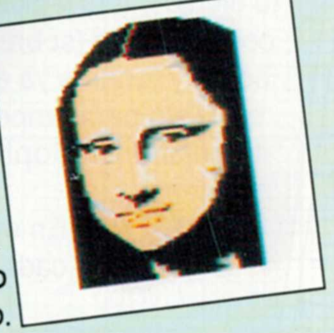
Como ves es igual que cada una de las estampas. También puedes ver que estos cuadros tienen 16 cuadritos por lado, para que traslades de la **Copia Final** a las estampas de Mario Paint una por una. Para facilitarte un poco el trabajo de contar, la mitad vertical y horizontal está un poco más marcada.

6.- Copia cada uno de los cuadros en cada estampa. Cuando tengas listo el primer cuadro en un estampa ponle "SAVE" y marca en la parte superior de la pantalla el lugar donde lo vayas a guardar (te recomendamos hacerlos por orden para que no te hagas bolas).

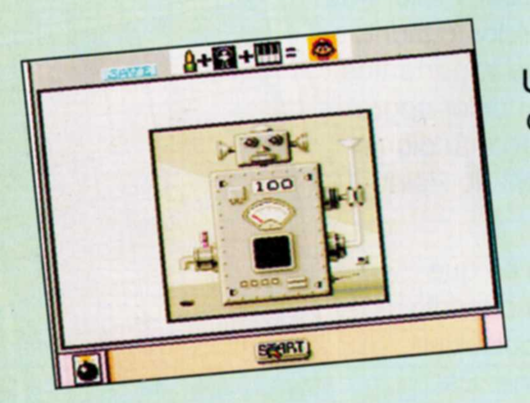


7.- Cuando tengas listas las 15 estampas que puedes guardar, empieza a armar tu "rompecabezas", ubicando por orden cada una de las estampas que guardaste.

8.- Si utilizas más de 15 estampas en tu dibujo, selecciona el "robot" en el menú principal de tu Mario Paint, después ponle SAVE (Cuidado porque borrarás todo lo que tenías guardado) y START. Entonces ya tendrás guardado parte de tu dibujo.



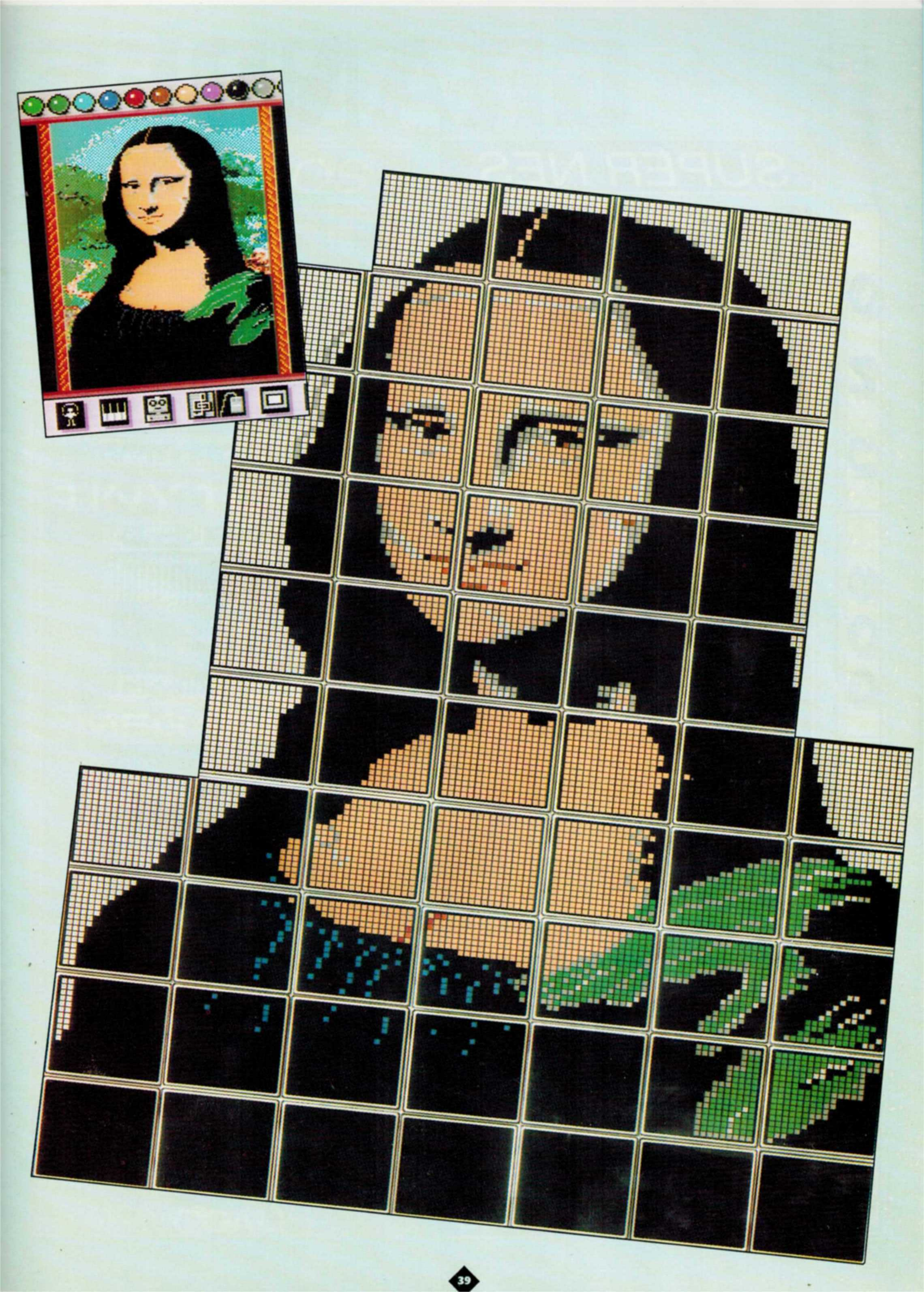




Una vez hecho esto podrás borrar las primeras estampas que hiciste y continuar para terminar tu dibujo. Si vas a utilizar otra vez más de 15 estampas repite este paso nuevamente.

Tendrás un súper dibujo si lo haces correctamente. Infórmanos qué tal te fue a Pestalozzi # 838 Col. Del Valle C.P. 03100 México, D.F. No dudamos que muy bien.





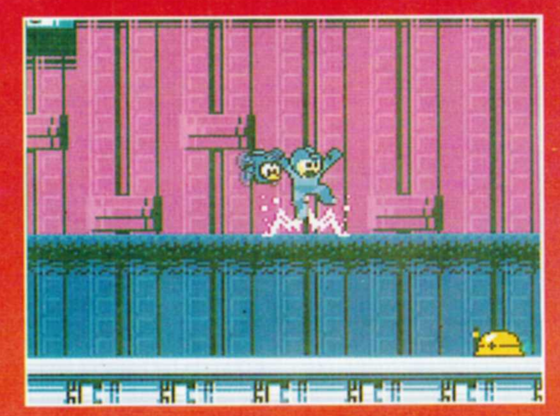


Los GRANDES

	SUPER NES	FAVORITOS
UNO	STAR FOX	MEGA MAN 5
DOS	BUBSY	DUCK TALES 2
TRES	TINY TOONS -BUSTER BUSTS LOOSE-	BATMAN RETURNS
4	STREET FIGHTER II	GOAL! 2
5	SUPER STAR WARS	THE JETSONS
6	TAZMANIA	BARTMAN MEETS RADIOACTIVEMAN
7	DEATH VALLEY RALLY	SPIDER MAN RETURN OF THE SINISTER SIX
8	MAGICAL QUEST	TINY TOONS -CARTOON WORKSHOP-
9	CONGO´S CAPER	MICKEY MOUSE -SAFARI IN LETTERLAND
10	YOSHI´S COOKIES	BOMBERMAN 2



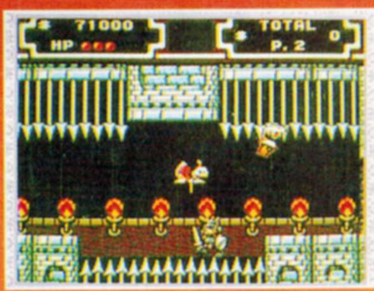
STAR FOX



MEGA MAN 5



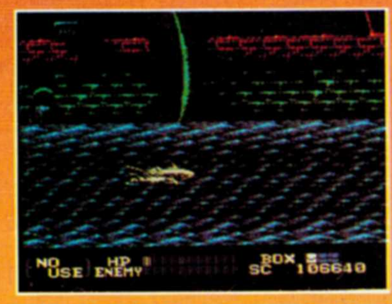
BUBSY



DUCK TALES 2



TINY TOONS -BUSTER BUSTS LOOSE-



BATMAN RETURNS

de **Nintendo**® RECOMENDADOS POR ITOCHU

CLASICOS



TINY TOONS



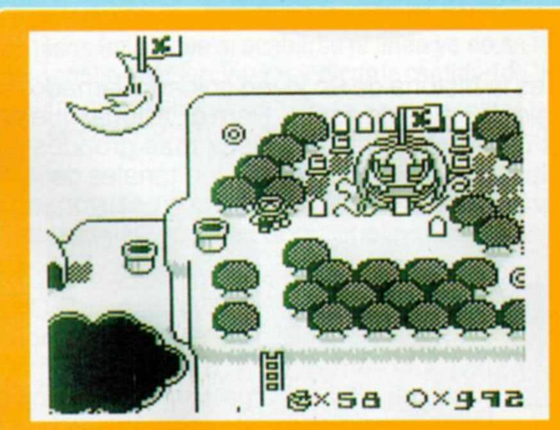
MEGA MAN 4



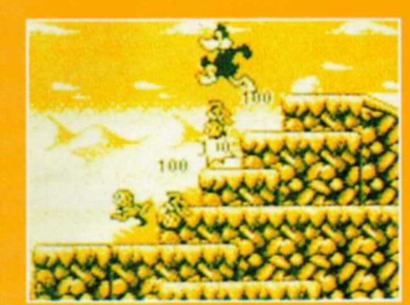
SUPER MARIO BROS. 3

BATTLETOADS
NINJA GAIDEN III
T. M. N. T. III
BART VS. THE WORLD
BATMAN RETURN OF THE JOKER
BATMAN
GOAL!

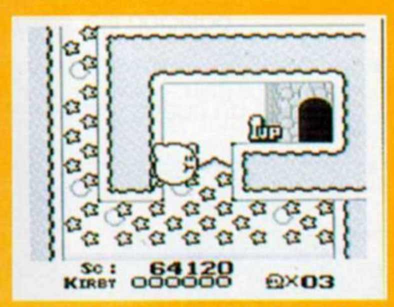
GAME BOY



SUPER MARIO LAND 2



LOONEY TUNES



KIRBY´S DREAM LAND

TINY TOONS -BABS BIG BREAK-
ADVENTURE ISLAND II
DARKWING DUCK
THE FLINTSTONES
LITTLE MERMAID
CRASH DUMMIES
THE EMPIRE STRIKES BACK

UNO
DOS
TRES
4
5
6
7
8
9
10





CYBERNATOR

Cybernator es la historia de un joven soldado llamado Jake; él es un experto en el uso de un nuevo modelo de trajes de asalto. Para él, al igual que para su novia Crea, fue una desgracia que las dos organizaciones de países más grandes de la tierra entraran en guerra por el petróleo de la tierra y por los derechos territoriales de la luna; pero como él mismo piensa: "Yo soy un soldado y ese es mi trabajo". Así que es asignado a un crucero espacial llamado Versis para cumplir con las misiones que le serán asignadas...



CAPACIDADES DEL CYBERNATOR

El traje de asalto tiene muchos movimientos:

Ataque.- Tú cuentas con cuatro tipos de armas que vas recogiendo en tu camino. Vulcan y Laser pueden ser disparados en cualquier dirección.



Salto.- Para alcanzar una base superior tú puedes saltar.

Propulsor.- Si mantienes presionado el botón de salto activarás un propulsor que te elevará pero sólo por algunos segundos.



Dash.- Con este ataque tu puedes escapar más rápidamente de tus enemigos o acercarte a ellos.

Escudo.- Al activar tu escudo, podrás parar ataques enemigos, pero no podrás moverte.

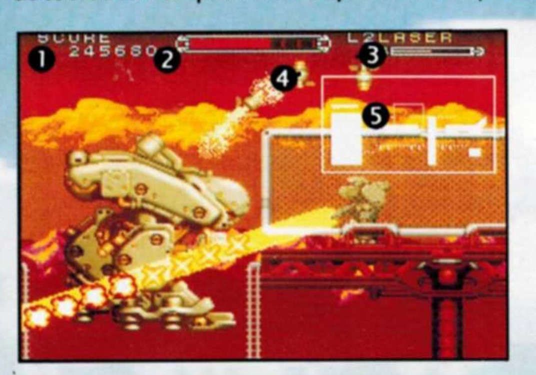
Otra de tus funciones es la de mantener el disparo de tus armas en una posición fija; para hacer esto sólo mantén presionado el botón L en tu control.

LAS ARMAS DE CYBERNATOR

Este es un cuadro de armas para que las conozcas e identifiques.

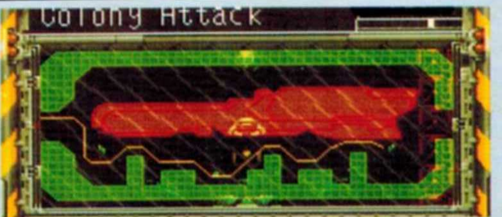
Nivel / Arma	1	2	3	Comentarios
Vulcan				Esta es un arma standar, ideal en niveles superiores ya que las balas rebotan.
Punch				Es la clásica arma fuerte pero de poco alcance.
Misile				Esta arma la verdad no es muy útil, en el nivel 3 explota al hacer contacto.
Laser				La mejor arma (a nuestro criterio) muy buena aún en el nivel 1.

Algo que debes hacer es conocer muy bien la pantalla de Cybernator, lo bueno de este juego es que todos tus datos están en pantalla lo que evitará que te confundas o que estés pasando a subpantallas.



1.- Score: El clásico marcador, (si continúas vuelve a comenzar en ceros)
2.- Energía: Muestra el nivel de Cybernator; cuando la línea roja desaparece, el Cybernator explota en mil pedacitos.
3.- Nombre del arma que tienes y nivel en el que estás.
4.- La línea indica la cantidad de tiros seguidos que puedas hacer con un arma (Vulcan o Laser) al acabarse esa línea debes esperar a que se recupere; en otros casos es el nivel de poder (Punch) o el número de disparos limitados (misil, que al acabarse la línea ya no se recupera hasta pasar el nivel o continuar) los números indican la cantidad de "P's" que debes tomar para subir de poder.
5.- Mapa: Muestra tu posición en el territorio enemigo (sólo disponible cuando pones pausa).

LAS MISIONES DE JAKE



La primera misión es el asalto a una colonia espacial en la que se esta construyendo una fortaleza; debes infiltrarte y destruir la fuente de poder que es lo único que hace falta para poder terminarla, esta misión solo consta de una parte.



Esta no es una misión difícil, aquí es recomendable que uses tu arma Punch, ya que a casi todos los enemigos los eliminas con un solo golpe, es importante que desde esta escena te acostumbres a usar tu escudo, por cierto, cuando tienes tu escudo no puedes ser dañado ni en ataques por detrás.



Cuando arribes al final del nivel debes destruir la fuente de poder antes de que la suban o tu misión habrá fracasado, así que debes apuntar tus armas hacia la fuente y no a los cañones que te dispararán.

Para evitar que el enemigo siga construyendo naves, la federación ha decidido tomar la mina que se encuentra en la luna y que está en manos del enemigo, esta misión al igual que la anterior está formada por una parte; también te recomendamos que subas el nivel de tu Vulcan.





Al principio del nivel serás lanzado en un cohete, aquí sólo trata de no chocar contra las pequeñas rocas o que te atores en una grande, quizá ya lo hayas notado desde el nivel anterior pero los enemigos no te dañan cuando los tocas.

Cuando te suelten debes seguir avanzando hacia adelante, ten cuidado de los pequeños cañones y las minas, además en un fragmento de luna superior debes buscar la "W" de los misiles; al llegar con el enemigo atácalo con tu Vulcan Level 2 o con los mismos misiles.









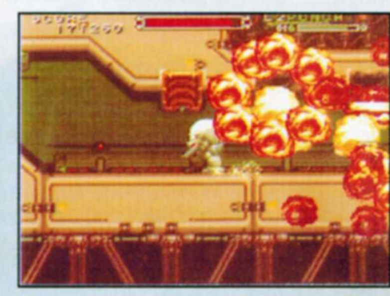
Para poder ganar los derechos sobre la luna debes controlar la base Arc Nova, así que aquí debes infiltrarte al control principal y tomarlo; esta misión se divide en 3 partes:





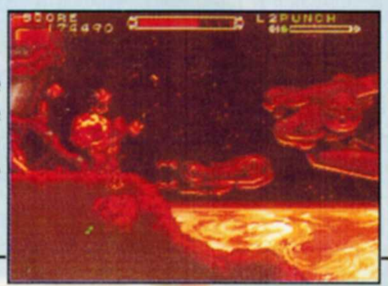
Al principio debes buscar la entrada a la base Arc Nova, debes abrirte paso a través de cañones y tanques de combustible de las naves estacionadas si es que quieres llegar.





Tu misión dentro de Arc Nova se ve cambiada debido a los siniestros planes del jefe de la base, ahora debes buscar la salida y así evitar que Arc Nova sea llevada a explotar contra la tierra.

Cuando salgas de la base debes dirigirte rápidamente hacia los propulsores que se hallan en la parte superior y acabarlos con cualquier arma de Level 2, no trates de atacar al jefe o perderás tiempo.







Debido a la batalla contra el Jefe de Arc Nova, es necesario que entres a la tierra; la única forma de evitar que seas destruído es unirte a Versis en tu entrada a la tierra, esta misión está dividida en 2 partes.



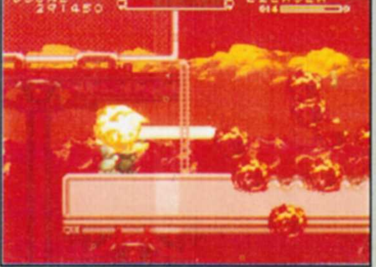


Al estar entrando a la atmósfera, dirige tu ataque sólo contra los robots blancos que son los únicos que puedes destruir, además que te dan una "P" por cada uno que destruyas.

Al arribar a tierra te enfrentarás al coronel de las fuerzas enemigas. Atácalo con Vulcan y no olvides poner tu escudo; después de algunos golpes huirá.



y las 3 últimas misiones

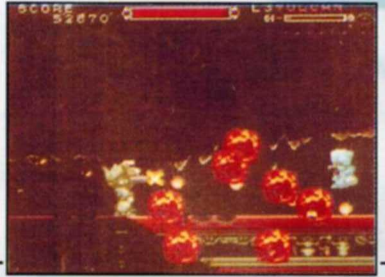


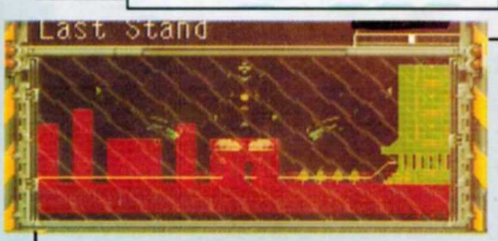


Para evitar que el enemigo refuerce a su flota espacial, ahora debes destruir un transbordador espacial; esta misión está dividida en 2 partes, en la primera debes avanzar a través del sistema de defensa de la base de lanzamiento, en la segunda debes impedir que el transbordador llegue a su destino.



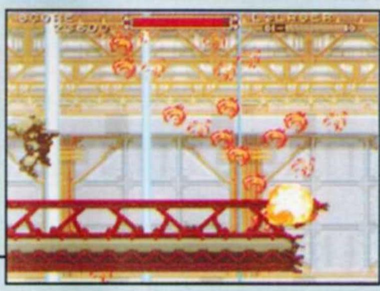
Para preparar un ataque sobre la capital enemiga es necesario infiltrarte a través de su base en las montañas. Esta misión está dividida en 3 partes, al principio debes eliminar al sistema de defensa en una carrera por la nieve, después introducirte al corazón de las montañas para buscar sus sistema de ataque y destruirlo antes de lo que haga con el Versis, y así poder acercarse a la capital.

En esta batalla se define de qué lado estará la victoria, así que debes ser muy rápido y venir bien preparado para salir victorioso de aquí. Sólo te podemos anticipar que encontrarás a tus enemigos más duros y que deberás luchar en los lugares más insospechados, así que aquí es donde menos te debes dar por vencido, la victoria no está muy lejos.





Este juego, al igual que Prince of Persia no fue programado por Konami, sino por NCS quienes se nota que han progresado mucho; Cybernator ofrece un tema muy poco utilizado, desarrollándolo muy bien en todos aspectos: gráficos, sonido, control y dificultad, en pocas palabras: éste es un juego muy bueno.

¡Mission Failed!



Algunas misiones en Cybernator debes completarlas antes de cierto tiempo, sino las habrás fallado.

Colony Attack Si no destruyes la fuente de poder antes de que sea conectada a la nave, Versis será destruida con un rayo y tú tendrás que comenzar tu juego de nueva cuenta.

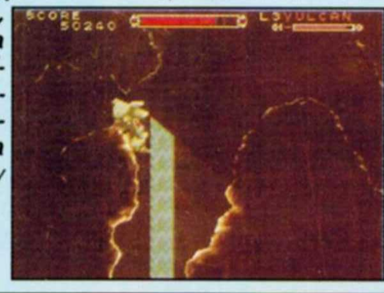
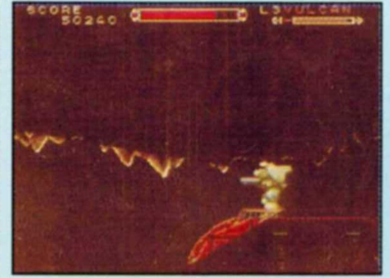
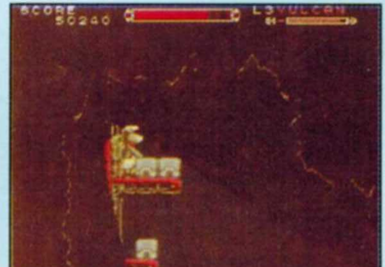
Attack on Arc Nova Cuentas con 2 mimutos para destruir los propulsores de Arc Nova antes de que entre a la atmósfera, al fallar Arc Nova entra a la tierra y hace explosión en un punto lejano al que estás; ruega por que no haya caído en una ciudad.

Twilight Pursuit Debes destruir el transbordador antes de que salga de tu alcance; los enemigos que van dentro del mismo van a prestar ayuda a la flota espacial enemiga.

Gunfire Mountains Tienes poco tiempo para destruir la artillería enemiga antes de que el Versis y toda su tripulación (incluyendo a Crea) sea destruída y quedes tú sólo contra el enemigo.

En la escena de Gunfire Mountains, al entrar a la caverna vete siempre por abajo hasta el punto que muestra la primer foto, después que desciendas, camina hacia la izquierda; cuando llegues a la parte en la que ya no hay más tierra no te detengas, brinca y activa tu cohete y sigue avanzando, así encontrarás energía para tu traje y poder.

SPOT



TOMBS & TREASURE

¿Cómo obtengo The Akbal Jevel sin quedar encerrado?
Para obtenerla necesitas los siguientes implementos: Iron Key, Shallow Bowl y Small Rod, ahora sigue estos pasos

Usa el comando MOVE en el cráneo que está en la tumba de la piámide Hi Priest's tomb para revelar un cerrojo oculto, usa ahí Iron Key y abrirás un pasaje secreto debajo de la tumba.



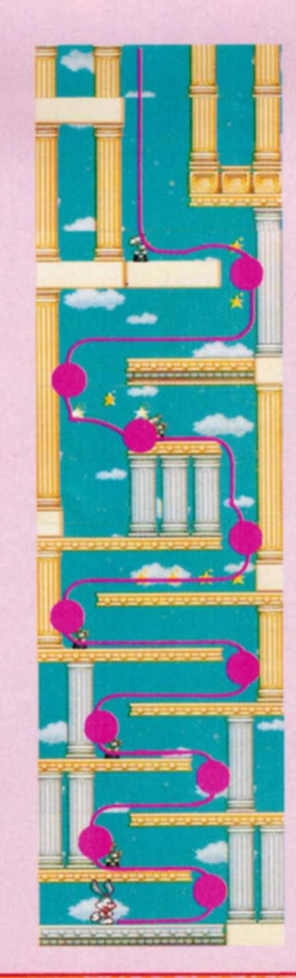
Entra el corredor secreto, ahí verás que es un laberinto, ya adentro usa el comando JOIN y une Shallow Bowl con Small Rod y así obtendrás una brújula, después de hacer esto selecciona el comando USE y usa tu brújula (Shallow Bowl) para que llegues al cuarto de Akbal Jevel, donde verás que hay 2 entradas, ahora podrás tomar la joya sin peligro, ya que sólo una puerta se cerrará al salir también no olvides llevarte Stone Pawl.

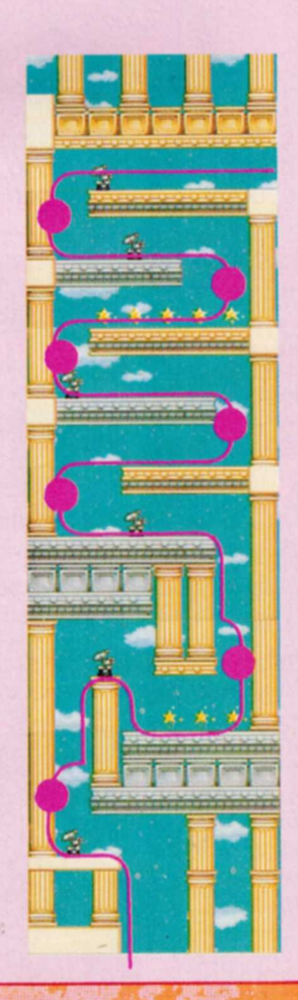


TINY TOON ADVENTURES "BUSTER BUSTS LOOSE"

En la escena 5, cuando tengo que escapar con el libro del Coyote Calamidad, la pantalla me alcanza y me elimina, ¿me pueden decir una forma fácil de pasar?

En sí esta no es una escena difícil, lo único que debes hacer para pasar con falicidad es apretar el botón de Dash desde el principio de la escena y presionar el botón de salto en el lugar que te indicamos en el mapa (mostrados con un gran punto: ●).





LOLO 2



Respeta paso por paso las indicaciones y mueve los bloques, con exactitud de esto depende el éxito en las escenas. Las fotos son una guía para ver el sitio.
(LUGAR= Espacio que ocupe un bloque) exacto de cada movimiento.

PASSWORD PRO C



1.-Así empiezas

2.-Desde que comienzas sigue la ruta sin titubear y muevete exactamente por el camino indicado.





3,4,5,6.-Aquí esquiva la flama de arriba moviéndote a la izquierda.







7.-Sigue con la secuencia y al pasarse la flama de la izquierda sigue con la secuencia.

8.-Deja que se aproxime la flama y esquívala moviéndote a la izquierda.

9.-Regrésate a la derecha en cuando pase la flama.











10, 11.-Avanza un lugar hacia arriba y repite la jugada.

12.-Avanza hacia arriba e inmediatamente medio lugar a la derecha para provocar que lance fuego el dragón

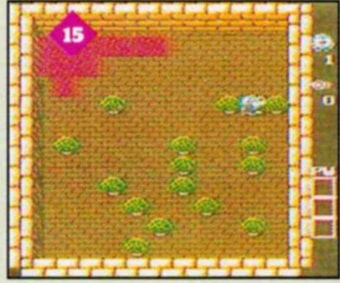






13.-Inmediatamente muévete un lugar hacia la izquierda.

14.-Inmediatamente regrésate a la derecha para pasar entre las flamas y tomar la perla del cofre.



15.-PRO C ¡TERMINADO!

PASSWORD PRO D







1.-Así empiezas
2.-Toma el corazón e inmediatamente dispárale una vez al enemigo para congelarlo y quede pegado a la pared.
3.-Repite la jugada con el otro enemigo como indica la foto pero recórrelo hacia la esquina superior izquierda sin tirarlo.

4.-Nuevamente ejecuta la jugada con el enemigo que indica la foto y mueve el bloque hacia abajo para atrapar al primer enemigo antes de que se recupere.
5.-Colócate donde indica la foto hasta que el enemigo pase por abajo.
6.-Colócate como indica la foto y espera a que los dos enemigos se atoren en la parte de arriba y no puedan salir.







7.-Entonces cambia la dirección de la flecha que indica la foto.







8.-Toma el corazón y congela al enemigo para que se quede pegado a la pared.
9.-Repite la jugada con el enemigo de arriba y mueve el bloque hacia abajo para atraparlo.

10.-Nuevamente ejecuta la jugada con el enemigo que está atrapado al centro de la pantalla, pero a este muévelo hasta tirarlo al agua.
11.-Rápidamente regrésate y cambia la dirección de esta flecha .
12.-Mueve el bloque del centro hacia la derecha.







13.-Y después medio lugar hacia arriba y escapa del enemigo.





14.-Espera a que el enemigo entre al pasillo de la izquierda en el lugar que indica la foto.
15.-En cuanto entre, enciérralos a todos moviendo el bloque hacia la izquierda.

16.-Espera el momento justo en que los enemigos se alejen para pasarte al otro lado.







17.-Mueve el bloque hacia abajo como indica la foto para tomar el corazón sin que la medusa te elimine.

18.-Después mueve el bloque a la izquierda hasta donde indica la foto.

19.-Nuevamente pásate del otro lado con cuidado para mover el bloque hacia abajo y poder tomar el otro corazón.

20.-Toma el penúltimo corazón de la izquierda y congela al enemigo.

21.-Repite la jugada con el último corazón.







22.-Mueve el bloque un lugar hacia abajo y muévete medio lugar a la izquierda y te regresas para provocar que el dragón te dispare.







23.-Encuanto se pase la flama avanza hacia la izquierda.

24.-No temas del dragón de arriba, se tarda mucho en disparar.

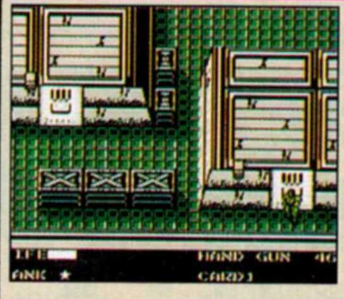


25.-No pierdas tiempo o el enemigo se recupera y te elimina.

71.-PRO D ¡TERMINADO!



METAL GEAR



¿Dónde están las tarjetas 2 y 3?

←-La tarjeta No. 2 se encuentra en el cuarto que indica la foto y que está en el segundo piso del primer edificio, en la esquina inferior derecha (necesitas la mascara Anti-Gas)

-La tarjeta No. 3 la encuentras haciendo lo siguiente: entra hasta el fondo del camión que indica la foto (en el primer edificio) para que te capturen; escápate golpeando las paredes para llegar al cuarto que indica la segunda foto. Primero entra a la puerta de la derecha para recuperar tus armas y elimina al enemigo con misiles, ya con tus implementos abre la puerta de la izquierda y ahí encuentras la tarjeta No. 3 →

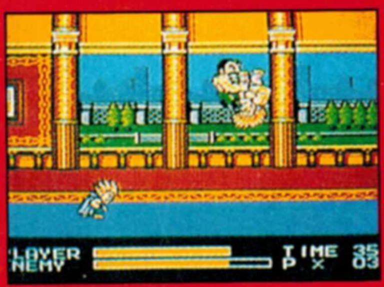




ESTE MES

MIGHTY FINAL FIGHT (NES)

La ciudad de Metro City se encuentra bajo el dominio de la organizaciòn criminal "Mad Gear"; quienes para agravar las cosas han secuestrado a Jessica, la hija del mayor Mike Haggar quien para rescatarla pide la ayuda de sus dos mejores amigos: Cody y Guy. Mighty Final Fight está basado en el famoso juego de Arcadia; escoge a uno de estos 3 fuertes peleadores y sal a las calles a golpear a algunos miembros de Mad Gear para así poder rescatar a Jessica; cada jugador tiene diferentes movimientos y poderes, escoge con el que mejor te acomodes y lánzate este mes a derrotar a Mad Gear.



BATTLETOADS IN BATTLEMANIAC (SNES)





Sin lugar a dudas un juego superesperado; aquí como en la versión de NES debes ayudar a las Toads a adentrarse al territorio enemigo donde se las tendrán que ver con peligrosos enemigos como los Physco pigs, este juego para 1 ó 2 jugadores conserva muchos factores que hicieron muy exitosa a la versión de NES, como una gran variedad de golpes, gran dificultad y gráficos con el poder de SNES.

TAZ MANIA (SNES)

Un juego de Sunsoft basado en la caricatura del mismo nombre, aquí debemos ayudar a Taz, el temperamental Demonio de Tazmania quien está en busca de algo para comer así que sale a la carretera a buscar cualquier cosa que satisfaga su gran apetito; pero cuidado porque en tu camino te puedes encontrar con personajes nada amistosos y que quieren tu piel en la sala de su casa como Didgeri Dingo, Bull, Axl Gator o She Devil quien busca a Taz para casarse con él; un buen juego con excelentes efectos de rotación.

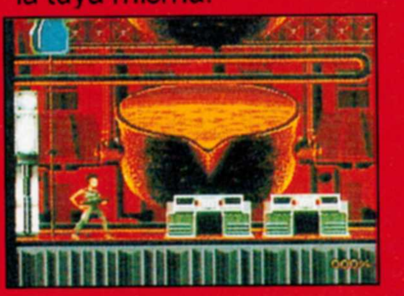




ALIEN 3 (SNES)

Ripley se enfrenta de nueva cuenta a los Aliens pero esta vez es más difícil, ya que no la ayudan los Marines espaciales, esta vez es ella sola contra ellos. Alien 3 para SNES te brinda toda la acción y emoción de la película para que la vivas al jugarlo en tu SNES; tu misión es buscar a todos los prisioneros que han sido capturados por los Aliens y evitar que sean incubados, resuelve los laberintos y elimina a todos los Aliens que encuentres en tu camino para salvar la vida de tus compañeros... y la tuya misma.







LLEGALE A:

FATAL FURY (SNES)



Fatal Fury es un nuevo título en la categoría de pelea por parte de Takara; escoge a uno de los 3 peleadores que son: Andy y Terry Bogard y Joe Higashi que buscan detener a un poderoso y maniático hombre llamado Geese Howard, pero antes de enfrentarte a él debes derrotar a todos sus secuaces o si prefieres, entra a vs. mode y escoge a cualquier personaje para luchar contra un amigo, cada peleador tiene golpes secretos que debes descubrir; así que si tu eres aficionado al género de pelea callejera este es uno para tí.





BASES LOADED 4 (NES)

Jaleco este mes nos lanza una secuela más de su famosa serie de Bases Loaded; como todos los anteriores aquí cuentas con más opciones como nuevos lanzamientos, equipos, etc. un juego que los aficionados a los deportes (y en especial al béisbol) no deben dejar pasar.

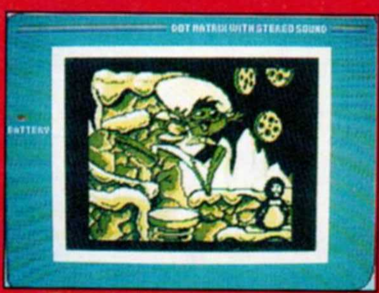
JOE & MAC (GB)

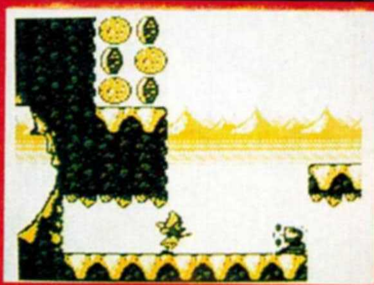
Los cavernícolas con más fans llegan este mes con una aventura más en Game Boy. Mientras Mac se encontraba cazando dinosaurios, los Cavernícolas Nerds de la tribu vecina secuestran a las chicas de la tribu (otra vez) pero Joe no puede esperar a Mac, así que se aventura el solo al rescate. Joe & Mac para Game Boy ofrece muy buenos gráficos que sobrepasan los estándares de este sistema; ayuda a Joe a rescatar a las chicas usando armas dignas de la edad de piedra como huesos, ruedas de piedra, bumerangs y conviértete en héroe de las cavernas.



SPEEDY GONZALEZ (GB)

Speedy Gonzalez tiene una misión: conseguir todo el queso que pueda para ayudar a sus amigos en desgracia pero para lograrlo tiene que escapar de todas las trampas que Silvestre le ha puesto; ayuda a Speedy quien como única arma cuenta con su velocidad; otro gran juego de Sunsoft que se une a su línea de hits de juegos de Warner Bros como Death Valley Rally y Taz-Mania.







La bola de cristal



Aquí estamos como cada mes, tratando de mantenerte informado de lo más nuevo en el mundo de NIntendo, este mes la Bola trae noticias muy interesantes:

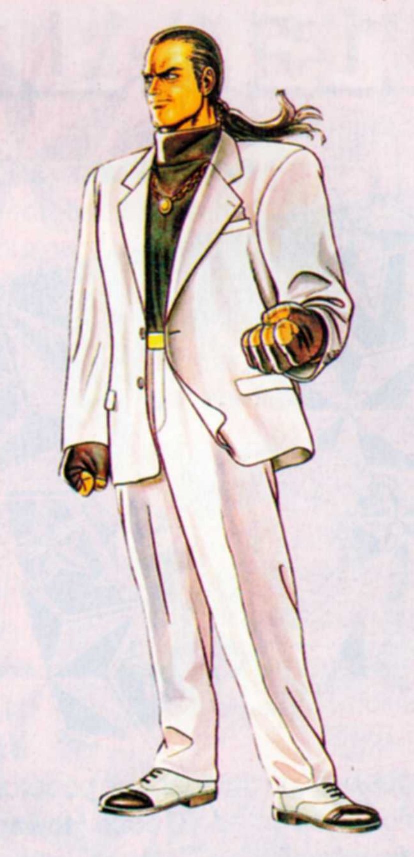
Más noticias de **Art of Fighting**

¿Recuerdas que hace algunos meses Club Nintendo te habló en exclusiva acerca de la próxima translación del juego al SNES? pues ahora tenemos más noticias de Art of Fighting.

De lo más nuevo que nos acabamos de enterar es que no será Takara quien desarrolle este juego, sino una compañía japonesa llamada KAC quien también desarrolló un juego llamado Super Base Ball 2020 del que te hablaremos adelante.

De Art of Fighting aún faltan muchos detalles, ya que todavía no se habla sobre el número de megas y tampoco que compañía será quien lo traiga a América (nosotros creemos que tal vez sea Tradewest ya que ellos traerán Super Base Ball 2020) pero como te podrás dar cuenta por las fotos promete ser una buena adaptación; te seguiremos informando, para mantenerte al tanto de lo que suceda.





R-TYPE III



Sin lugar a dudas uno de los juegos más populares de Irem es R-Type en sus versiones de Arcadia, Game Boy y SNES, pues bien ahora Irem acaba de anunciar una nueva secuela de este juego para SNES que tentativamente se llamará R-Type III; si tú conociste la versión anterior de SNES ya sabrás que es un juego con muy buenos gráficos, sonido y reto fuera de serie. Para entrar otra vez en acción el famoso R-9 ha sido mejorado y le han sido aumentados varios niveles de armas, teniendo dos diferentes tipos de tiro al acumular poder (Beam y Hyper).



Como te podrás dar cuenta, este juego también tendrá los sorprendentes gráficos que ha-





archie cash

VIVE CON EL LAS MAS EMOCIONANTES AVENTURAS DE ACCION, INTRIGA Y ESPIONAJE.

INTREPIDO...

AVENTURERO...

AUDAZ...

¡BUSCALO EN TU PUESTO DE PERIODICOS Y EN AUTOSERVICIOS!



¡LAS MEJORES HISTORIETAS!



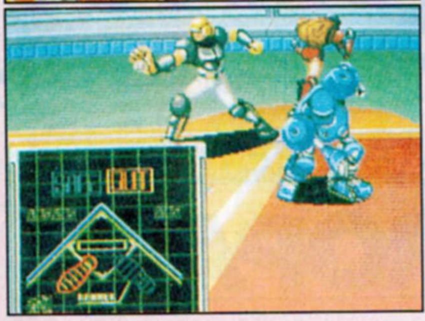
cen característico a este juego, además de tener mucho más acción; así que los aficionados a los juegos de naves se deben ir preparando.

SUPER BASE BALL 2020

Tradewest acaba de anunciar que próximamente lanzarán el juego Super Base Ball 2020; en este juego y tal como su nombre lo indica debes escoger un equipo de la liga mundial de Baseball, pero a diferencia de los demás juegos de Béisbol, este se desarrolla en el futuro, por lo que te debes preparar para una experiencia totalmente nueva, como equipos y uniformes computarizados o Umpires Robots que pueden



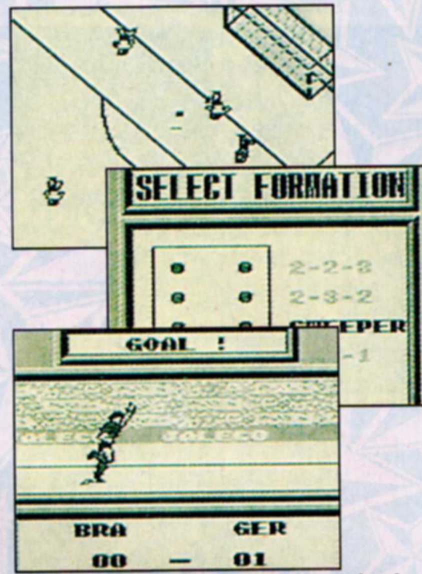




marcar exactamente si llegaste "safe" o fuiste puesto "out"; además de todo esto el juego cuenta con un gran número de Cinemas displays que lo hacen más interesante.

GOAL! (Game Boy)

Jaleco recientemente acaba de anunciar que una de sus series más importantes de juegos de deportes hará su arribo al Game Boy, ¡claro! nos referimos a Goal.



Como seguramente sabrás, Goal! es ya un superclásico juego en NES y SNES y como siempre para completar la trilogía ya sólo hacía falta su entrada al Game Boy; esta versión es muy parecida a Goal! 2 para NES por la perspectiva en la que está visto el juego, además de que tiene la misma variedad de jugadas, movimientos y opciones como la del tipo de formación que quieras, o el ya clásico Cinema Display de cuando anotas un gol.

FATAL FURY 2

Takara la compañía que lanzó el juego Fatal Fury acaba de adquirir la licencia de Fatal Fury 2 así que próximamente tendremos la oportunidad de ver la secuela de este juego en nuestros Super Nintendo.

Este juego de 16 megas tendrá a los 8 jugadores que vienen en la versión Arcade, además de todos los golpes y poderes especiales de cada peleador. Aquí te damos un pequeño avance de este juego, conforme tengamos más noticias te las iremos dando.

TERRY BOGARD
Edad: 22 años País: E.U.A.



ANDY BOGARD
Edad: 21 años País: Italia





JOE HIGASHI
Edad: 21 años País: Tailandia



MAI SHIRANUI
Edad: 18 años
País: Japón



CHENG SHINSENG
Edad: 40 años
País: Hong Kong



JUBEI YAMADA
Edad: 70 años
País: Japón

BIG BEAR
Edad: 35 años País: Australia



KIM KAP HWAN
Edad: 28 años País: Korea



FINAL FIGHT 2

Como te habíamos prometido, te mantendremos informado de cada noticia nueva que tengamos; pues ahora Capcom acaba de anunciar que la programación de Final Fight llevará 2 Megas más de lo que se había planeado (el plan original era de 8 megas, ahora son 10; ¿por qué no se irán de una vez a los 12?).

Esta memoria de más servirá para agregar más detalles al juego, no cabe duda que para hablar de este estupendo juego cualquier pretexto es bueno.

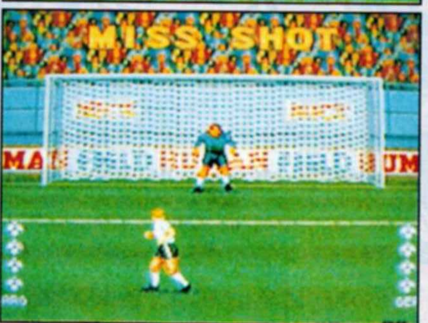
En Final Fight 2 encontrarás personajes muy famosos.



SUPER SOCCER II

Si tú eres aficionado a los juegos de fútbol, seguramente conocerás el juego Super Soccer que fue toda una revolución por la perspectiva de cancha que tenías; pues bien,hace poco la compañía Human acaba de anunciar que próximamente sacarán una secuela de este excitante juego de fútbol (aunque este juego haya sido sacado por Nintendo ellos no lo programaron, sino Human y su nombre en Japón es Super Formation Soccer). Este juego al igual que su predecesor mantendrá la misma vista de la cancha, y otras opciones como penalties, diferentes formaciones incluyendo ahora más equipos a nivel internacional.





BUBBLE BOBBLE 2

Taito acaba de anunciar la segunda parte de ese clásico juego de NES donde manejabas a 2 pequeños dragones que atacaban a sus enemigos encerrándolos en burbujas para después reventarlos ¿recuerdas?. La continuación de este juego tendrá la misma temática que su primera versión, la cual es muy divertida, agregándole ahora nuevos poderes y movimientos, pero según tenemos entendido esta vez será sólo para un jugador; otra de las cuestiones nuevas que fácilmente puedes notar es que ahora los rounds tienen diferentes fondos (a diferencia del eterno fondo negro del primero).





Aquí tienes un avance de lo que encontrarás en el proximo número de Club Nintendo:



La segunda parte del Curso Nintensivo de DEATH VALLEY RALLY.



WWF ROYAL RUMBLE (SNES)
El segundo juego de lucha libre de ACCLAIM que estará Súper; para los seguidores de este deporte.

MORTAL KOMBAT
Aunque todavía falta para que este título esté listo, te informaremos de sus avances.





BATTLETOADS
Los sapos de batalla arriban al SNES, NES y Game Boy.



MARIO PAINT
Más dibujos para que los reproduzcas ¡y tips para hacer animaciones!

Y varias noticias sobre los nuevos juegos de JALECO y KONAMI.

Por supuesto las secciones: Mariados, El control de los Profesionales, S.O.S., El control de los Lectores, El control de las Celebridades, y ¿Qué hay dentro de?



SEGUNDA EDICIÓN

DICCIONARIO DE SINÓNIMOS

CON ANTÓNIMOS Y PARÓNIMOS



Editorial América, S.A.

1-56259-021-9

DICCIONARIO DE SINÓNIMOS EASA

2 da. EDICIÓN

CON ANTÓNIMOS Y PARÓNIMOS

Encuentre la palabra exacta, con su significado actual.

Una forma sencilla de hacer más flexible su vocabulario... ¡al alcance de su mano!

Una minuciosa selección de sinónimos y voces afines indispensables para la persona que habla español.



UNA PUBLICACIÓN DE EDITORIAL AMÉRICA S.A.

IMPRESCINDIBLE = **ESENCIAL**
PRECISO = **NECESARIO**

¡Sí!, lo que usted necesita para enriquecer su vocabulario es **DICCIONARIO DE SINÓNIMOS EASA** que incluye, además, el significado contrario de las palabras (Antónimos), así como, los vocablos que se asemejan por su escritura o pronunciación (Parónimos).

DICCIONARIO DE SINÓNIMOS EASA

es una obra que sirve lo mismo al profesional, a los estudiantes ¡que a las amas de casa!

DICCIONARIO DE SINÓNIMOS **EASA**

(2da Edición)

¡Ya está a la venta!



a jugar
con
Disney
Disneylandia
Juegos
PROBLEMAS
PASATIEMPOS
PROBLEMAS
CRUCIGRAMAS
¡Sí! Un montón de crucigramas, acertijos, laberintos y miles de juegos más para que tú te diviertas con la revista más entretenida.
Disneylandia
Juegos
¡COLECCIONALAS!
Todos los meses una nueva revista con nuevos juegos.